

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO O
Play
manía
PÓSTER GRATIS
BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!
¡PUNTUADO!
Destiny
¡El shooter del año!
REPORTAJE
LOS ASESINOS ANDAN SUELTOS
Assassin's Creed Rogue
Assassin's Creed Unity
¡NO TE LO PIERDAS!
RESIDENT EVIL
HD REMASTER
SAINTS ROW
GAT OUT OF HELL
HELLBLADE
P.T. SILENT HILLS
SOMBRAS DE MORDOR
NBA 2K15
WWE 2K15...
PRIMER ANÁLISIS MUNDIAL
FIFA 15
¡LLEGA LA NUEVA GENERACIÓN DEL FÚTBOL!
QATAR AIRWAYS
Héroes "losers"
Los protagonistas menos carismáticos de la historia
Kickstarter
Grandes éxitos y fracasos del crowdfunding
funded with KICK STARTER

Nosotros te damos sus habilidades, tú pones el ingenio



/BadLand Games @Badland_Games /BadLand Games

16 BadLand Games Frogwares FOCUS HOME INTERACTIVE XBOX 360 XBOX ONE PS3 PS4 PC

WWW.SHERLOCKHOLMES-THEGAME.COM · WWW.BADLANDGAMES.COM

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



En el calor del otoño

Estamos a punto de superar un año de esos raros, raros, que se dan una vez en cada generación. Un año de transición enmarcado entre el lanzamiento de PS4 y el declive de PS3. Un año tontorrón en el que nos alimentamos con las sobras de la generación pasada y sólo catamos aperitivos de lo que será la nueva. Hasta ahora.

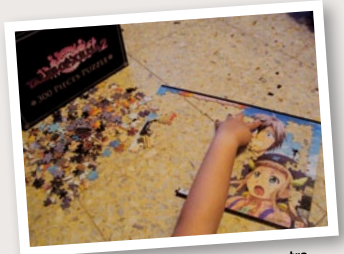
El final del verano está marcando un punto de inflexión a partir desde el que van a moverse múltiples variables, tejiendo un traje nuevo de diversión... para PS4, eso sí. Es verdad que muchos de las grandes juegos que están a puntito de llegar a las tiendas, con *Desnity* y *FIFA 15* como vanguardia, van a ser multiplataforma, pero lo cierto es que, aunque no nos apetezca oírlo, las versiones de PS3 siempre están por debajo de las de PS4 y los esfuerzos reales se dedican a la nueva consola. Ubisoft, de hecho, ya ha decidido dejar de nadar a dos aguas y centrar sus esfuerzos en PS4 para darle nueva vida a la saga *Assassin's Creed*. Aunque para no perder a los jugadores de PS3, les consolará con un más de lo mismo que quizá no sorprenda, pero que seguro que divierte.

Este otoño, de altas temperaturas y no sólo en lo meteorológico, nos va a dejar títulos capaces de dinamitar géneros y de explorar nuevas fórmulas. O al menos, abren las puertas para lograrlo. Ahí están *DriveClub, Evil Whithin* o *Sombras de Mordor*, por ejemplo, que cada uno a su manera buscan un cambio de tendencia. Es verdad que lo "más mejor" nos llegará en febrero, pero en este otoño ya vamos a notar los vientos de cambio. Y no sólo en los juegos.

Sony empieza a moverse en muchas direcciones y, aunque sigue encelada con los indies, no se está olvidando de la consola y parece escuchar las peticiones de su enorme comunidad de usuarios. Ya podemos ver Blu-ray 3D en PS4, ya podemos sacar tranquilamente nuestras capturas del disco duro de PS4 y ya han prometido que este fin de año podremos subir los vídeos a YouTube y personalizar el escritorio de nuestra consola con temas (dinámicos o no). Quizá esto de los temas parezca una "tontá", pero es que no se entendía que una función tan básica, que ya disfrutamos en PS3 y que hasta los smartwatches ofrecen, no estuviera disponible en una consola que es más "humana", más personal, más de uno mismo que ninguna hasta la fecha. Siguiendo con cambios, ya es posible pagar en PS Store con el móvil, con sólo introducir nuestro número de teléfono. Todo más fácil. Soplan vientos de cambio y es un cambio que deberíamos paladear a pequeños sorbos.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... A pensar qué vamos a hacer cuando nada más cerrar este número nos vayamos a la playa...



Esta mano de aquí es la de Thais, nuestra experta en manga, que descansa de rol, Gokus o Narutos haciendo puzzles... de *Tales of Xillia 2*.



Daniel Acal se dio una vuelta por la isla Ibis para tener bien frescos sus recuerdos sobre *Dino Crisis* para escribir nuestro RetroPlay.



Rafa Aznar se pasó por las GamesCom y aprovechó para fotografiarse con algunas personalidades como Ed Boon, creador de *Mortal Kombat*. Y luego, sesión de *FIFA 15*...

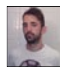
Lo que nos habéis dicho...

Orgulloso



Rafa García Pérez
¡De los 10.000 seguidores que éramos hace poco en el facebook de Playmanía ya hemos superado los 21.000! Se ve que mis ánimos lo han logrado y estoy muy orgulloso de todos vosotros.

El Drake español...



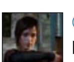
Juan Manuel Campo
Poner a Jaime Cantizano como Drake en la peli de *Uncharted* podría ser un acierto por su parecido... ¡¡¡Lástima que la fastidie al abrir la boca!!!

... Y el Trevor español



@dracolin87
Si Luis Tosar es la viva imagen de Trevor Phillips, ¿se dice o no?

¡Bienvenida!



@queenofrapture
El primer número de Playmanía que cae en mis manos y desde luego no será el último. Qué revistaza.

Influyentes



@GalanTwoFace
Cuando tengáis el placer de verles, susurradles a los Rocksteady que hagan un juego de Spiderman como se merece, por favor.

Enamorados



@Kitana_Ly
Que Daniella de *Haunting Ground* aparezca en el artículo de jefes memorables me ha enamorado.

Futboleros



@Unai_gb713
Me encantaría salir en el número 191. Salir en la revista con la portada de *FIFA 15* es bastante épico.

Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #191



NOVEDAD



PÁGINA 40

Destiny. Está llamado a ser el juego que reinvente los shoot'em up y a aportar aire fresco al género. ¿Lo habrá logrado?

REPORTAJE



PÁGINA 16

Un noviembre muy caliente. Septiembre ha empezado bien y octubre mejora. Pero noviembre va a ser...

REPORTAJE



PÁGINA 80

Los héroes más loosers. Es difícil encontrar menos carisma en el protagonista de un videojuego...

REPORTAJE

PÁGINA 36

EN PORTADA FIFA 15

Analizamos *FIFA 15* antes que nadie para que seas el primero en conocer todas las novedades del mejor juego fútbol del momento.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 9 DE SEPTIEMBRE AL 17 DE OCTUBRE

Después de unos meses bastante fríos (en lo jugable, claro) se prepara una avalancha de lanzamientos que va a hacernos vivir el otoño más caliente de los últimos años

9 DE SEPTIEMBRE MARTES
- Destiny · PS4/PS3
- PS4 + Destiny · Bundle PS4

11 DE SEPTIEMBRE JUEVES
- InFamous: First Light · PS4
- Naruto SUNS Revolution · PS3
- PlayFest · Feria

19 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- Disney Infinity 2.0: Marvel Superhéroes · PS4/PS3

20 DE SEPTIEMBRE SÁBADO
- Japan Weekend · Feria

25 DE SEPTIEMBRE JUEVES
- Fairy Fencer F · PS3
- FIFA 15 · PS4/PS3/PS Vita
- PS Vita + FIFA 15 + 4 GB · Bundle PS Vita
- Shadow Warrior · PS4

30 DE SEPTIEMBRE MARTES
- Crimes & Punishments: Sherlock Holmes · PS4/PS3
- La Voz: Volumen 2 · PS3
- Minecraft PS4 Edition (físico) · PS4

3 DE OCTUBRE VIERNES
- Natural Doctrine · PS4/PS3/PS Vita
- Pac-Man y las Aventuras Fantasmales 2 · PS3



Destiny

A estas alturas ya estaréis dándole cera a este sorprendente shooter que ha llegado con la clara intención de revolucionar el género.

www.destinythegame.com/

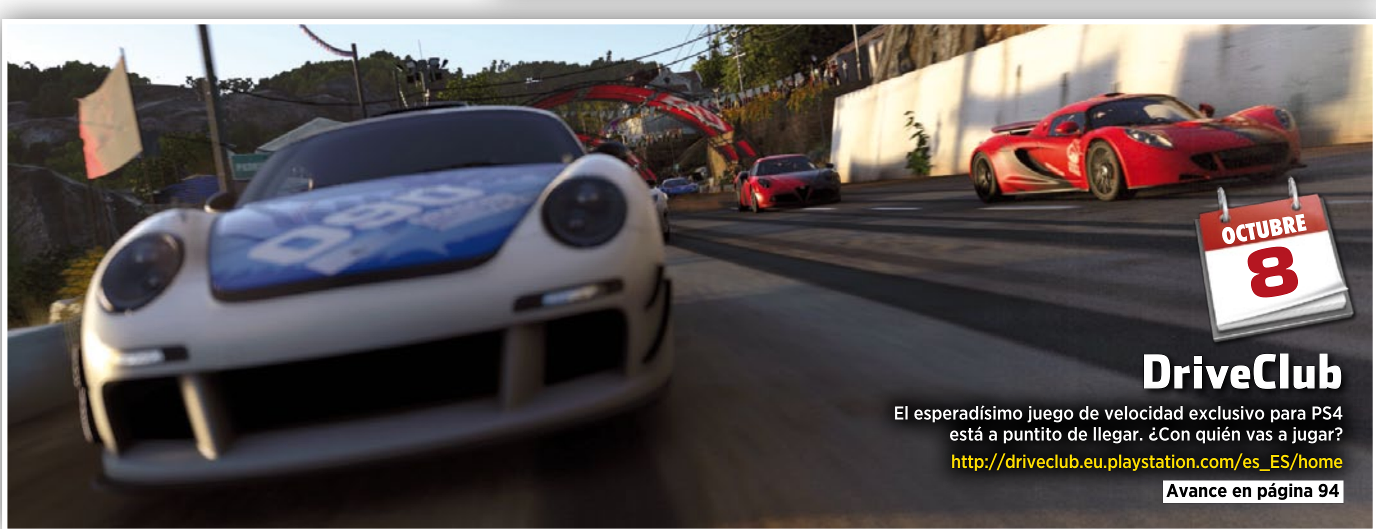
Novedad en página 40

FIFA 15

Atentos, forofos del balompié, el simulador más completo y con más éxito del momento está a punto de iniciar su nueva temporada.

www.easports.com/es/fifa

Novedad en página 36



DriveClub

El esperadísimo juego de velocidad exclusivo para PS4 está a puntito de llegar. ¿Con quién vas a jugar?

http://driveclub.eu.playstation.com/es_ES/home

Avance en página 94

4 DE OCTUBRE SÁBADO
- La Tierra Media: Sombras de Mordor · PS4/PS3

7 DE OCTUBRE MARTES
- Alien Isolation · PS4/PS3

8 DE OCTUBRE MIÉRCOLES
- DriveClub · PS4

10 DE OCTUBRE VIERNES
- NBA 2K15 · PS4/PS3
- Sleeping Dogs Definitive Edition · PS4
- Skylanders Trap Team · PS4/PS3

14 DE OCTUBRE MARTES
- Freedom Wars · PS Vita
- PS4+DriveClub · Bundle PS4
- Raven's Cry · PS4/PS3

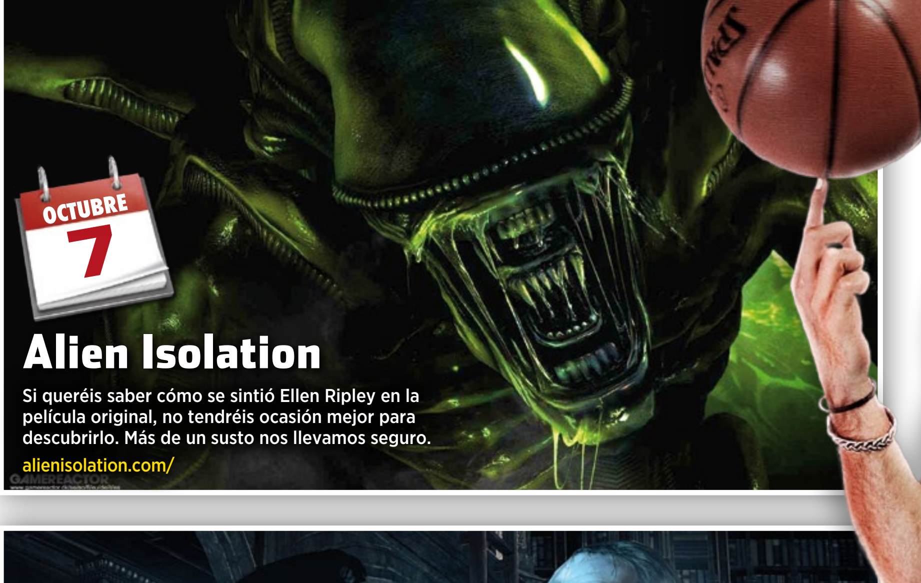
17 DE OCTUBRE VIERNES
- Falling Skies: The Videogame · PS3
- Formula 1 2014 · PS3
- Madrid Games Week · Feria
- The Evil Within · PS4/PS3
- The Walking Dead Season 2 · PS3



Madrid Games Week 2014

¡No os olvidéis! Tenemos una cita en la feria de videojuegos de Madrid. Allí estaremos para ver las últimas novedades y compartir impresiones con vosotros.

http://www.madridgamesweek.com/



Alien Isolation

Si queréis saber cómo se sintió Ellen Ripley en la película original, no tendréis ocasión mejor para descubrirlo. Más de un susto nos llevamos seguro.

alienisolation.com/



The Evil Within

No sabemos si finalmente saldrá el 17 de octubre o el 14, pero de lo que estamos seguro es de que lo nuevo de Bethesda nos va a hacer pasar muuuucho miedito...

theevilwithin.com/



NBA 2K15

En plena celebración del Mundial de España, 2K Sports lanza su nueva edición del mejor simulador de basket.

www.2k.com/games/nba-2k15

Avance en página 92



Chris Redfield y Jill Valentine volverán a enfrentarse a los zombis de la Mansión Spencer, la meca del "survival horror".

RESIDENT EVIL HD REMASTER | PS4 / PS3 | CAPCOM | AVENTURA | PRINCIPIOS DE 2015

El virus-T nunca dejará de asolar Raccoon City

RESIDENT EVIL HD REMASTER LLEGARÁ A PS4 Y PS3 A PRINCIPIOS DE 2015, EN FORMATO DIGITAL

Cuando se habla de remasterizaciones y conversiones, resulta inevitable acordarse de *Resident Evil*. En los últimos años, la saga de Capcom ha demostrado ser toda una institución en la materia: ahí están las revisiones en HD de *Resident Evil 4*, *Code: Veronica* o *Revelations*. La compañía nipona ha vuelto la vista atrás para revivir el juego que lo inició todo en PSone y Saturn allá por 1996, rehecho a su vez en 2002 para Gamecube, en aquella maravilla apodada por algunos como *REmake*. Así pues, a principios de 2015, PS4 y PS3 recibirán una remasterización en alta definición de ese juego. De momento, para Europa sólo está confirmada su salida en formato digital, pero no hay que descartar que acabe saliendo también en físico, algo que sí está previsto para Japón.

En términos generales, el desarrollo de la aventura será el mismo que ya vimos en la antepenúltima consola de sobremesa de Nintendo, pero el lavado de cara será más que importante. El esqueleto gráfico será igual, pero se están mejorando de forma considerable las texturas y el nivel de detalle general, tanto de los personajes como de los escenarios. En el caso de PS4, la resolución será de 1080 p, mientras que en PS3, irá a 720 p (ambas versiones correrán a 30 fps). Se podrá elegir entre dos formatos de pantalla: el panorámico (16:9), que es el estándar actual, y el casi cuadrado de las televisiones de antaño (4:3).

Considerado como uno de los padres del "survival horror", el juego nos mostrará la historia de los STARS, un grupo enviado a Raccoon City para investigar una serie de asesinatos y que acabará encerrado en una tétrica mansión. Podremos elegir entre Jill Valentine y Chris Redfield, que tendrán diferentes características. La primera podrá llevar más objetos y forzar algunas cerraduras, mientras que el segundo aguantará más daño y cargará un mechero como objeto estándar (ideal para quemar a los zombis a los que tumbemos, pues si no se levantarán pasado un tiempo, con una mayor agresividad). Al contrario que en las entregas más modernas, la escasez de recursos nos pondrá contra las cuerdas más de una vez, y no sólo hablamos de balas o hierbas curativas, sino también de cintas para guardar la partida en las escasas máquinas de escribir habilitadas a tal efecto. En cuanto al control, podremos elegir la opción clásica con cuatro direcciones y otra menos "tosca" que hará uso del joystick.

Capcom ha sorprendido con este anuncio, pero, además de revivir un clásico, parece que tiene un buen fundamento: saber si, de verdad, el gran público quiere que *Resident Evil 7* vuelva al terror.

La base técnica será la del "remake" que salió en Gamecube, pero con mejores texturas, sonido 5.1, 1080p en PS4...

Los puzzles y la exploración serán una constante, siempre con el miedo de que algún zombi nos dé un susto de muerte.

Y *Resident Evil Revelations 2* también llegará en 2015

Capcom ha estado desatada en las últimas semanas con su saga más mediática. Poco después del anuncio de la remasterización del "remake" de la primera entrega, la compañía nipona daba a conocer el desarrollo de *Resident Evil Revelations 2*, mediante un "teaser tráiler" poco esclarecedor. El lugar elegido para ello fue la conferencia que Sony dio dos semanas antes del Tokyo Game Show (donde habrá una demo jugable).
Al margen del arte de portada, aún no ha trascendido ninguna imagen. Lo único que se sabe es que los protagonistas y la ambientación serán nuevos, por lo que no manejaremos ni a Chris Redfield ni a Jill Valentine.
El título llegará a PS4 y PS3 a principios de 2015, en lo que supone un decidido "all in" por parte de Capcom. Si sigue la línea del primer *Revelations*, es de esperar que combine el tono de acción de los últimos años con el suspense de las primeras entregas.

VIDEO

EL TERMÓMETRO



SUBEN

P. T. Y EL ANUNCIO DEL NUEVO *SILENT HILL*

Este mes tenemos que aplaudir a Konami y a Hideo Kojima y su equipo por brindarnos (gratis) una de las mejores experiencias de terror que hemos vivido últimamente. Además de volver a ilusionarnos a todos con el anuncio de *Silent Hills*, que tiene una pinta brutal.



LOS LANZAMIENTOS "POTENTES" EN OTOÑO

Se acaba el verano y con ello la sequía de juegazos. Preparaos para un otoño calentito con *Destiny*, dos *Assassin's Creed*, las nuevas entregas de *FIFA*, *NBA 2K* o *Call of Duty*... ¡A disfrutar!



EL TERROR VOLVERÁ POR SUS FUEROS

Al mencionado anunció de *Silent Hills* y los dos *Resident Evil* que puedes ver a la izquierda de estás líneas hay que sumar el inminente *The Evil Within, Until Dawn* en PS4... ¡Vamos a pasarlo de miedo!



BAJAN



LOS "HATERS" Y "TROLLS" DE INTERNET

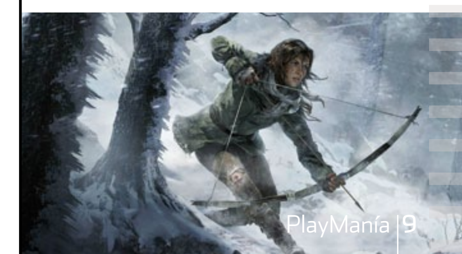
Siempre los ha habido y siempre los habrá. Pero este verano la cosa se les ha ido de las manos acosando e insultando a desarrolladores, compañías y demás. Tanto, que llegó a publicarse un manifiesto pidiendo respeto firmado por más de 900 profesionales, al que por supuesto nos sumamos.

POCA "CHICHA" EN EL FUTURO PARA PS VITA

Tras el E3, la GamesCom y el Tokyo Game Show, seguimos sin anuncios de juegazos exclusivos para la portátil ("japonesadas" aparte). Además, algunos de sus mejores títulos al final acaban apareciendo de una forma u otra en otra consola. Así, es difícil que triunfe.

RISE OF THE TOMB RAIDER, EN MICROSOFT

La peor noticia de la pasada GamesCom para los poseedores de consola de Sony fue el anuncio de la exclusividad (supuestamente temporal) de *Rise of the Tomb Raider*, que saldrá en Xbox One y 360 a finales de 2015. ¿Lo veremos algún día en nuestras consolas?



Play ¡Primeras imágenes!

VIDEO

Un santo caído llevará la desolación al infierno

SAINTS ROW IV: GAT OUT OF HELL | DEEP SILVER | PS3 / PS4 | 30 DE ENERO

Hace apenas dos meses, se lanzó la que, aparentemente, iba a ser la versión definitiva de *Saints Row IV*: la edición *Game of the Century*. Sin embargo, recientemente el estudio Volition ha sorprendido a todos con un doble anuncio. Por un lado, está *Gat Out of Hell*, una expansión que se podrá adquirir de forma independiente (no será necesario tener *Saints Row IV* para jugar). Por otro, está la edición *Re-Elected*, una versión para PS4 que incluirá tanto esa expansión como el juego estándar y todos sus DLC. Ambas se pondrán a la venta el próximo 30 de enero.
Centrándonos en *Gat Out of Hell*, se nos ofrecerá una historia inédita que supondrá otra vuelta de tuerca a la locura desenfrenada hacia la que ha derivado la saga. Así, el protagonista, Johnny Gat, acabará en el infierno tras una desafortunada sesión de espiritismo con una ouija, que ya se sabe que la carga el diablo. Precisamente, en el inframundo, Gat deberá plantar cara a Satanás y su ejército de demonios. Para ello contará con la ayuda de Kinzie Kensigton, que podrá ser manejada por otra persona en modo cooperativo.
Como sucedió en la aventura de los Saints frente a los alienígenas invasores, volveremos a contar con todo tipo de poderes especiales y armas desenfrenadas. Johnny Gat dispondrá de unas alas que le permitirán surcar los cielos del inframundo y darles candela a los enemigos. Y habrá vehículos, como todoterrenos gigantes e incluso un sillón volador con ametralladoras acopladas.
En cuanto a *Saints Row IV Re-Elected*, se trata de otro título que se suma a la moda de las conversiones para la nueva generación. Así, con gráficos mejorados, podremos revivir la conversión del líder de los Saints en el presidente de los Estados Unidos y su enfrentamiento contra los alienígenas en una simulación que parodiará a "Matrix".



El mismísimo Satanás será el mayor enemigo, pero nos toparemos con viejos enemigos y celebridades históricas.

Entre los nuevos poderes especiales, estarán las alas de ángel, que permitirán planear por los cielos del infierno.

Play ¡Primeras imágenes!

HELLBLADE | NINJA THEORY | PS4 | SIN CONFIRMAR

El arte de la guerra, según Ninja Theory



Senua tendrá un aire a Nariko, la protagonista de *Heavenly Sword*, pero el juego no será ninguna secuela espiritual.

Ninja Theory, el estudio responsable de *Heavenly Sword*, *Enslaved: Odyssey to the West* y *DmC*, se encuentra trabajando ya en un nuevo juego para PS4. Se llamará *Hellblade* y la compañía lo califica como un "AAA independiente", pues está siendo desarrollado por un equipo de sólo doce personas, para lanzarse en formato digital y sin el respaldo de una gran compañía, pero la calidad promete ser la de una gran producción.
El título, cuyo desarrollo empezó hace sólo cinco meses, fue presentado en la conferencia de Sony en la Gamescom, en forma de teaser-tráiler. En él se podía ver a una guerrera llamada Senua con una espada, presentando sus respetos ante un cuerpo crucificado. La aventura, que nos adentrará en el inframundo, será para un solo jugador y concederá tanta importancia a los combates como a la narrativa. Hará uso del nuevo motor Unreal 4.

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN | PS4 / PS3 | KONAMI | AVENTURA | 2015

Riesgo de invasiones en la base del Gran Jefe

Play ¡Nuevos datos!

Kojima sigue dando píldoras de lo que ofrecerá *The Phantom Pain*. Lo último es que habrá un multijugador online basado en invasiones a nuestra base o la de otros jugadores, para robarles sus activos. Así, un jugador atacará y el otro se defenderá con trampas (infrarrojos, drones) o disparándole. Asimismo, regresarán las míticas cajas para camuflarse, que permitirán un mayor número de acciones.



La base se podrá personalizar. Todo lo que saquemos de los escenarios con el sistema Fulton acabará allí.

Play ¡Primeras imágenes!



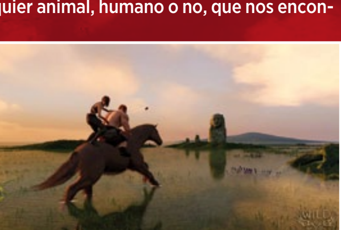
El nuevo título de Michel Ancel nos permitirá controlar a todo tipo de animales salvajes.

WILD | PS4 | WILD SHEEP STUDIOS | AVENTURA | 2015

El creador de *Rayman* muestra su lado salvaje

Michel Ancel, creador de grandes clásicos como *Rayman* o *Beyond Good & Evil*, nos ha mostrado por primera vez el nuevo título en el que está trabajando. Entre juego y juego de Ubisoft, aún le queda tiempo para fundar su propio estudio y para crear una nueva IP. *Wild* estará ambientado en una tierra salvaje hace 10.000 años.

El escenario de juego promete sentar un nuevo hito, con un mapeado que, según sus creadores, igualará en tamaño a Europa. Sí, habéis leído bien. Además, podremos explorarlo a nuestro antojo desde un principio. Pero atentos, porque lo más loco viene ahora, y es que podremos controlar a cualquier animal, humano o no, que nos encontremos deambulando por los escenarios, lo que nos permitirá acceder a nuevas zonas. Por lo que hemos visto hasta ahora, eso incluirá humanos, lobos, águilas, jabalíes, ovejas, caballos... Además, el mundo del juego contará con estaciones y cambios climáticos como los de la realidad. Las situaciones que viviremos dependerán de las decisiones que tomemos, los animales que utilicemos y nuestro estilo de juego. Tampoco faltará la siempre bienvenida ración de elementos mágicos y fantásticos, que le dará un toque aún más misterioso al juego. La mala noticia es que no se sabe mucho más de este prometedor *Wild* y que no verá la luz hasta al menos 2015.



Aunque la caza será una de las mecánicas del juego, la exploración será la protagonista.



El tamaño del mapeado será tan grande como Europa e incluirá zonas acuáticas.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

EL RETORNO A HONG KONG

Tras muchos rumores, **Square Enix ha confirmado el lanzamiento para PS4 de la edición definitiva de *Sleeping Dogs***. Llegará el 10 de octubre, **a 1080 p y con 24 DLC integrados**, entre los que se contarán "Año de la serpiente" y "Pesadilla en North Point", que añadirán misiones complementarias a la historia.

ANUNCIO

PAPEL PARA LA "NEXT GEN"

Media Molecule está trabajando en ***Tearaway Unfolded*, una adaptación para PS4 del juego de PS Vita**. Los mensajeros Iota y Atoi volverán a recorrer un mundo de papel, con zonas ya conocidas y otras inéditas, que permitirán realizar nuevas acciones, como surcar el cielo en un avioncito. El juego **sacará partido al giroscopio, el panel táctil o la barra de luz del DualShock 4**.



NUEVOS DATOS

PERSONA 5, EN PS4 TAMBIÉN

Atlus ha anunciado que *Persona 5* llegará a PS4, además de a PS3. Por ahora, sólo está confirmado su lanzamiento para Japón y Norteamérica, para 2015, pero es de prever que también acabe saliendo en Europa.

ANUNCIO

REBOBINANDO EL TIEMPO

DONTNOD, el estudio que firmó *Remember Me*, está enfrascado en el desarrollo de ***Life is Strange*, una aventura narrativa que se lanzará en formato digital y episódico, en PS3 y en PS4**. La protagonista será Max Caulfield, una joven que podrá rebobinar el tiempo para modificar acontecimientos y que, junto a una amiga, deberá investigar la desaparición de una estudiante.



LANZAMIENTO

SANGRE PARA EL 14 DE ABRIL

***Mortal Kombat X* ya tiene fecha: el 14 de abril**. El juego de lucha de NetherRealm llegará tanto a PS3 como a PS4 y se ha anunciado que **quienes lo reserven obtendrán como recompensa a Goro**, un personaje que llevaba casi una década ausente en la saga.

ANUNCIO

PIEL ROSÁCEA PARA PS VITA

Sony ha confirmado en lanzamiento de **una versión de PS Vita de color rosa**, de momento sólo en Japón, que es donde mejor se está vendiendo la portátil. **Llegará el 13 de noviembre, a un precio de 18.980 yenes** (unos 140 euros, al cambio).



NUEVOS DATOS

UNTIL DAWN, PARA PS4

Finalmente, ***Until Dawn*, el prometedor juego de terror de Supermassive Games, no saldrá en PS3, sino en PS4**, con un nuevo apartado gráfico para el que se ha empleado el motor de *Killzone Shadow Fall*. El juego estará protagonizado por ocho amigos que se verán atrapados en una montaña remota, donde tendrán que sobrevivir a un asesino en serie. Según nuestras decisiones puede que sobrevivan o mueran.

LANZAMIENTO

SUPERHÉROES PARA DISNEY

El próximo 19 de septiembre se pondrá a la venta ***Disney Infinity 2.0***, con un pack de inicio que incluye el **Play Set de Los Vengadores, las figuras de Iron Man, Viuda Negra y Thor**, dos discos para el Toy Box, la base para las figuras. El juego se lanzará para **PS4 y PS4 por 72,95 euros**.



¿QUÉ PASA CON...

... la exclusividad de *Rise of the Tomb Raider*?
Nos cayó como un jarro de agua fría descubrir que el nuevo *Tomb Raider* era exclusivo de Microsoft, ¿verdad? Después, supimos que la exclusiva tiene "una duración" y ya hay tiendas en las que aparece listado. Pero... ¿cuándo?

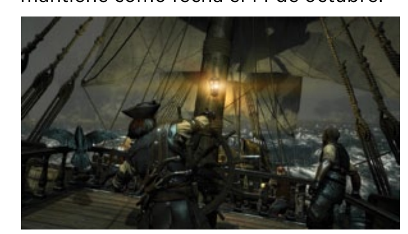
... los análisis de *The Evil Within* y *Alien Isolation*?
Aunque por fechas deberíamos llevarlos en este número, no nos han llegado a tiempo los juegos. Así que los publicaremos seguro el mes que viene.



... *Evolve*?
Pues que se retrasa (sí, lo habéis adivinado) hasta febrero de 2015. Las razones son dar más tiempo a Turtle Rock para que mejoren (aún más) la experiencia y de paso evitar la enorme competencia que hay en Navidad... Aunque febrero también será "calentito".

... el futuro de la serie *Read Dead Redemption*?
Hay rumores (por supuesto, no confirmados) de que Rockstar prepara para marzo de 2015 la remasterización de *Red Dead Redemption* para PS4, además de estar preparando una secuela, que sería su próximo gran juego. No queremos "fliparnos" mucho, pero ojalá se confirmase, ¿verdad?

... el lanzamiento en PS3 y en PS4 de *Raven's Cry*?
Lo esperábamos para octubre, pero TopWare Interactive nos ha confirmado que en nuestras consolas se retrasa hasta el 14 de enero de 2015. En PC se mantiene como fecha el 14 de octubre.





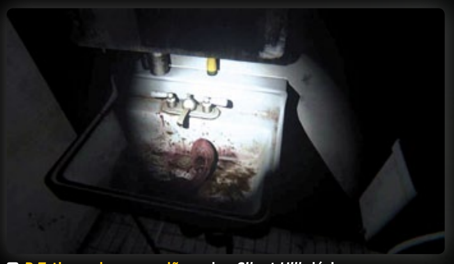
¿Hogar dulce hogar? *P.T.* nos sumerge en un macabro bucle espacio-temporal que nos helará la sangre. ¡Y está lleno de cucarachas!

P.T. ("PLAYABLE TEASER" DE SILENT HILLS) | PS4 | KONAMI | SURVIVAL HORROR | YA DISPONIBLE

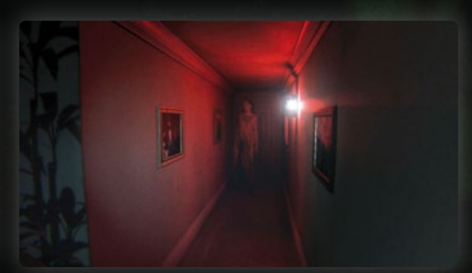
P.T. es puro terror y desvela *Silent Hills*

Kojima anuncia de manera genial un nuevo *Silent Hill* en el que también participa Guillermo del Toro y protagonizado por Norman Reedus.

Y cuando todos estábamos llorando tras el anuncio de la exclusiva (temporal, eso sí) de *Rise of the Tomb Raider* en la consolas de Microsoft, saltó la bomba en la pasada de GamesCom. Y dicha bomba explotó a la vez en todas nuestras PS4 ya que estaba oculta y lista para ser detonada en el Store, dentro de una misteriosa "demo gratuita" llamada *P.T.*
Sin saber de qué demonios iba aquello, nos sumergimos en *P.T.* Un oscuro pasillo que se repite una y otra vez, una radio narrando un macabro crimen, escalofriantes sonidos fuera de campo... y prácticamente ninguna pista sobre lo que hay que hacer (de hecho, no se puede hacer prácticamente nada más que caminar y fijar nuestra atención sobre algo). Pero una misteriosa fuerza nos empuja a seguir adelante... Tal vez sea las ganas que tenemos de salir de ahí. O tal vez sea el fantasma de Lisa, que aparecerá cuando menos nos lo esperemos para helarnos la sangre... No os vamos a contar mucho más por si no lo habéis probado. Pero si tenéis una PS4 y no lo habéis jugado todavía ya estáis tardando en hacerlo (lleva ya un millón de descargas) porque es gratis y nos brinda la mejor experiencia de terror que hemos sufrido últimamente, a pesar del "aleatorio" puzzle final, que no es otra cosa que la guinda para este genial pastel. Sólo los "elegidos" que lo superen sabrán lo que es *P.T.*, siglas que significan "Playable Teaser" y que en realidad esconden el primer trailer de *Silent Hills*, una nueva entrega de esta mítica serie producida por Hideo Kojima y el director de cine Guillermo del Toro y que estará protagonizada por el actor Norman Reedus (Daryl Dixon en "The Walking Dead"). Eso sí, el secreto de su fecha de lanzamiento se lo llevó Lisa a la tumba...



P.T. tiene algunos guiños a los *Silent Hill* clásicos y no pocas bromas "made in Kojima". Son otros de sus atractivos.



El apartado gráfico es brutal y el sonido es escalofriante, forjando un ambientación que da mucho, mucho miedo...

Otras sagas de terror que deberían resucitar

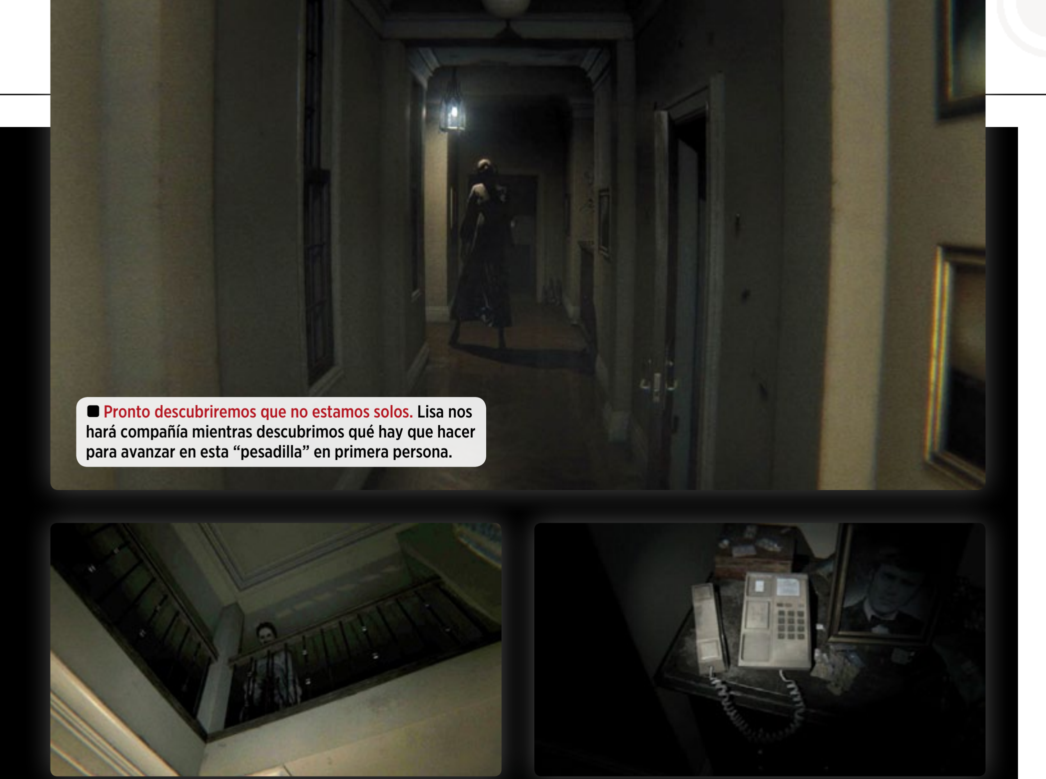
Hay que reconocer que el género del terror no ha dado muchos buenos frutos en PS3. Las principales sagas de renombre no supieron adaptarse a esta consola tras brillar en la pasada generación y pocos títulos de nuevo cuño hemos visto de este tipo.



Dead Space ha sido de las pocas series de nuevo cuño que consiguió asustarnos en PS3. Sus responsables afirmaron que quieren continuarla pero... ¿cuándo?



Tras el polémico *Resident Evil 6*, en Capcom no se "atreven" con *RE7* y "sólo" anuncian remasterizaciones de remakes y secuelas no canónicas. Veremos.



Pronto descubriremos que no estamos solos. Lisa nos hará compañía mientras descubrimos qué hay que hacer para avanzar en esta "pesadilla" en primera persona.





Silent Hills: un regreso ilusionante

Tras sufrir *P.T.*, el "premio" es contemplar el teaser de *Silent Hills*, en el que se ve al actor Norman Reedus internándose en cierto pueblecito... Poco más sabemos con certeza sobre el juego, salvo que usará Fox Engine y que tenemos unas ganas terribles de jugarlo.





Siren nos encantó en PS2 y en PS3, pero ahora mismo no vemos a Sony produciendo un juego de estas características. A ver qué tal ese *Until Dawn* para PS4...



Tras el desastre que fue el último *Alone in the Dark,* no es que tengamos ganas de más. Pero en el fondo nos da envidia que en PC sí disfrutarán de uno nuevo: *Ilumination.*



Pero la saga de terror que más echamos de menos es *Project Zero*, que ahora mismo es patrimonio de las consolas de Nintendo. Hay uno nuevo para WiiU.



[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50€ » YA A LA VENTA

¡*FANTASY LIFE* Y MARIO, ESTRELLAS DEL MES!

El otoño llega al mundo Nintendo con un montón de juegazos. Para empezar, reportaje y análisis del próximo **fenómeno de 3DS**, el juego que mezcla el rol japonés más clásico con la "simulación de vida" de *Animal crossing*: ***Fantasy Life***. Además, *Hyrule Warriors* ya puntuado, los avances de ***Bayonetta 2*** y ***Super Smash Bros. for 3DS***, y reportaje con todas las claves de ***Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alpha***. Ah, y un regalazo: suplemento repasando **los 10 mejores juegos de Mario** que puedes comprar.

HOBBY CONSOLAS

» 2,99€ » 22 DE SEPTIEMBRE

¡ASÍ SERÁ *RESIDENT EVIL REVELATIONS 2*!

La saga ***Resident Evil*** está de vuelta, y en el próximo número de Hobby Consolas le van a dedicar la portada y un reportaje en el que os cuentan todo de ***Revelations 2***, y aprovechan para repasar los próximos lanzamientos del género de terror.
Los nuevos ***Assassin's Creed, Rogue y Unity***, también desfilan por la sección de reportajes, y en la de novedades no pueden faltar los análisis de ***Destiny***, ***FIFA 15*** e ***Hyrule Warriors***. Los avances también vienen cargaditos, con titulazos como ***Super Smash Bros 3DS, Alien Isolation, Bayonetta 2*** o ***Sombras de Mordor***.

P.T. (o cómo sorprender anunciando un videojuego)



Daniel Acal
@daniacal

Hace unos meses escribí por aquí que echaba en falta buenos juegos de terror en nuestras consolas. Con *Resident Evil* dando tumbos y tratando de encontrarse a sí mismo entre remasterizaciones de "remakes" y secuelas no canónicas y el resto de exponentes del terror más o menos recientes (*Siren, Dead Space, Alone in the Dark, Project Zero*...) resistiéndose a volver a aparecer, al menos en las máquinas de Sony, todas nuestras esperanzas estaban puestas en que Konami resucitara de algún modo *Silent Hill*.

Hace unos meses escribí, también por aquí, que Konami antes molaba. El sello de la "pequeña ola" siempre ha sido uno de mis favoritos, pero hay que reconocer que su etapa gloriosa terminó en PS2. Y un buen ejemplo de esto es precisamente *Silent Hill*. Sus tres primeras entregas, ejecutadas por el Silent Team, son absolutamente memorables. Con *The Room* las cosas ya empezaron a torcerse, recortando los tiempos y reciclando ideas que inicialmente iban a ser para otro proyecto (aún así, no les quedó mal). Luego llegó *Origins*, el primer *SH* desarrollado por un estudio occidental, con un apartado técnico respetable y una historia que encajaba perfectamente con la "cronología" de la saga. Y a partir de ahí, hemos visto un puñado de entregas repletas de buenas intenciones y con algunas buenas ideas, pero siempre juegos menores, carentes de ese aura de "malrrollismo" que despiden los primeros. Desde esa cosa rara que es *Book of Memories* para PS Vita no sabíamos nada de un nuevo *Silent Hill*, aunque llevábamos tiempo escuchando el rumor de que Mercury Steam podría encargarse de revitalizar la serie como ya hiciera con *Castlevania*. Un rumor nada descabellado teniendo en cuenta los precedentes y que el propio Enric Álvarez ha reconocido que le encantaría hacerlo. Yo aposté por un anuncio de estas características en el pasado E3. Y perdí.

Y así llegamos a la GamesCom y aparece *P.T.*, un "juego" del que nadie ha oído hablar pero que se puede probar YA mismo. Y resulta que ese misterioso juego ACOJONA y de qué manera. Un mugriento pasillo, una radio relatando un macabro suceso y nosotros tratando de avanzar en un desquiciante bucle espacio-temporal del que apenas tenemos pistas sobre lo que hay que hacer. La "demo" mola ya de por sí, pero es que escondía ni mas ni menos que el anuncio de *Silent Hills*, una nueva entrega de la saga, producida por Hideo Kojima en colaboración con el director de cine mexicano Guillermo del Toro y protagonizada por Norman Reedus, el actor que da vida a Daryl Dixon en la serie de TV "The Walking Dead".

La sorpresa fue mayúscula a distintos niveles. Sabíamos que Kojima es un gran fan de "Pacific Rim" y que ambos directores habían coincidido en varios eventos (ya veis que Kojima no sólo tuitea fotos de sus comidas). También intuíamos que Del Toro tendría una espinita clavada desde *InSane*, una trilogía de juegos de terror que estaba preparando para la extinta THQ y que, a raíz de su cierre, quedó en el "limbo de las preproducciones" (¿cuántas de esas ideas veremos en *Silent Hills*?). Pero más allá de ver lo que puede salir de esta colaboración, lo verdaderamente sorprendente es que a estas alturas de la vida sean capaces de sorprendernos anunciando un videojuego. Con una demo (perdón, un "playable teaser"), que está currada hasta niveles obsesivos, con detalles y guiños tanto a la serie *Silent Hill* (por ejemplo, uno de los mensajes ocultos habla de invasiones alienígenas aludiendo a los míticos finales UFO de los primeros *SH*) como "made in Kojima" (el estudio que "hace" el juego, 7780s Studios, no existe y ese número es el código postal de Shizuoka, un pequeño pueblo que muchos jugones japoneses relacionan con Silent Hill). Guiños y bromas dignos del mismísimo Joakim Mogren.

En los tiempos de los pases de temporada, DLC, micropagos y demás sacacuartos, me parece admirable que nos regalen *P.T.*, una demo gratuita que es mucho mejor que la inmensa mayoría de los juegos de terror actuales. Y que, más de un millón de descargas después, ha conseguido lo más importante: que la gente vuelva a creer en la franquicia *Silent Hill*. El terror necesita más "P.T.s" y no tanto la vuelta a los survival horror "originales" que mucha gente reclama. Y esta industria y los que la sostenemos también necesitamos más "P.T.s" o detalles gratuitos de este calibre con los usuarios, que además son ideas revolucionarias para anunciar nuevos videojuegos.

KOJIMA Y GUILLERMO DEL TORO SE "FUSIONAN" PARA PRODUCIR *SILENT HILLS*, LOGRANDO QUE VUELVA LA ILUSIÓN POR LA SERIE.





Coherencia


Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Hace unos meses, días antes del lanzamiento de *Castlevania Lords of Shadow 2*, comentaba con un compañero de otro medio -pero sobre todo amigo de muchos años- las razones por las que a él no le había entusiasmado tanto como a mí, porqué lo había puntuado con una nota considerablemente más baja. Recuerdo la palabra que utilizó, porque aún sigue resonando en mi cabeza: coherencia.

Entre los múltiples argumentos que desarrolló en torno a esta coherencia estaban, por ejemplo, que la imagen de Drácula que tenemos, tanto por las películas como por las novelas, no es la que transmite el juego; que a qué venían las fases de sigilo incluso al final del juego, cuando Dracul ya era poderoso y aún era incapaz de tumbar a los guardianes Golgoth (los mastodontes con coraza y armas de fuego) pero sí de vencer al mismísimo Satán; que para qué tener que superar la odiada zona del jardín de hojas secas sin tocar el suelo si a los 5 minutos estábamos midiéndole el lomo a ese mismo enemigo que nos hacía repetir la zona una y otra vez...

Razones todas ellas con mucho sentido y, sobre todo, estructuradas en torno a una razón que, sobra decir, respeto aunque no comparta. No a todos nos gusta lo mismo ni buscamos lo mismo en una obra, sea juego, libro o película. Pero, desde entonces, sigo dándole vueltas a una cosa: ¿es esta coherencia un factor clave, determinante, para que un juego sea bueno o guste a la gran mayoría? Yo creo firmemente que no. Al fin y al cabo, cada juego, cada universo, cada historia impone sus reglas y leyes. Y nosotros, de un modo más o menos sumiso las aceptamos para poder disfrutar del juego. Y si no pasamos por ese aro, pues estamos predispuestos a que no nos guste.

Si nos ponemos a mirar con lupa, todos los juegos tienen puntos donde la coherencia se va al garete. Pero todos. Y sólo voy a poner un ejemplo: el éxito del verano, *The Last of Us Remasterizado*. O sin remasterizar, me da igual. Es un juego que personalmente adoro, pero que si lo enfocamos desde el punto de vista de la coherencia... pues como que hay muchos elementos que hacen agua, pero que si no estuvieran ahí, quizá la experiencia no sería tan divertida.

¿Y qué me decís de las pilas mágicas que nunca se agotan y que cuando fallan, meneando el mando se arreglan? Aunque hubiera una mecánica del juego fuera encontrar baterías, ninguna aguantaría cargada 20 años...

Ni siquiera voy a entrar en la cantidad de cosas que nos han dejado otros supervivientes en los cajones de las casas, pese a estar obviamente saqueadas. O lo que resisten ciertas notas y pintadas al paso del tiempo e incluso estando a la intemperie. Ni, ¡oh que casualidad!, un chalé normal y corriente con flechas en unas baldas del garaje. Porque... ¿quién no tiene flechas en su casa en estos tiempos? Creo que no hace falta seguir siendo irónico, ¿verdad?

LOS JUEGOS TIENEN QUE DIVERTIR Y EMOCIONAR Y LA COHERENCIA NO SIEMPRE ES LO IDEAL PARA LOGRARLO.

Pondré solo algunos ejemplos, porque tampoco se trata de reventar la experiencia a nadie que no lo haya jugado aún. El juego transcurre 20 años después del estallido de las esporas Cordyceps y el mundo, tal cual lo conocemos, se ha ido al garete. La supervivencia es vital sí, pero ¿de qué se alimentan los protagonistas y de dónde sale? ¿De dónde sacan esa energía para enzarzarse en multitud de combates cuerpo a cuerpo y forcejeos para ahogar a los enemigos? A lo largo de la aventura comen dos veces como mucho y, sinceramente, yo no me metería pal' cuerpo una lata que fue envasada hace 20 años.

Aún con esa falta de, vamos a llamarla coherencia, *TLOU* es uno de mis juegos recientes favoritos, una de esas experiencias que hay que jugar sí o sí por la historia que cuenta, por cómo la cuenta y por cómo define a sus personajes. Es un claro ejemplo de que la coherencia es uno de los elementos que hay que "matar", o al menos suavizar, para que la experiencia sea divertida. Porque al fin y al cabo, los juegos tienen que divertir y emocionar, utilizando las armas que tengan a su alcance y la coherencia no siempre es una de las adecuadas. Para eso ya está la vida real y ni siquiera ahí siempre somos coherentes...

MÁS JUEGOS QUE NUNCA PARA UN OTOÑO CARGADO DE NUEVAS IDEAS

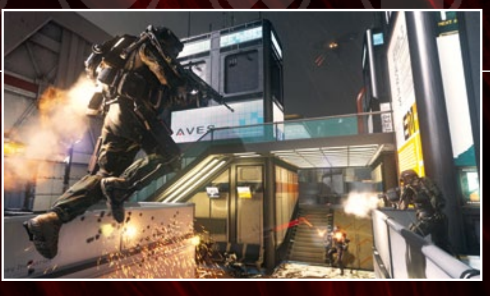


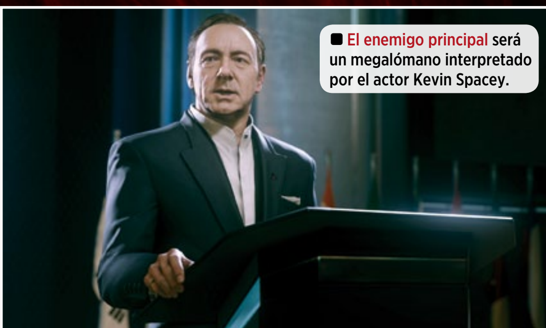
Velocidad, acción, plataformas, rol... Mucho y bueno para elegir en un mes de noviembre demoledor.

Llevamos unos meses quejándonos de la escasez de lanzamientos de relumbrón y, como era de esperar, la tendencia se ha invertido de golpe a porrazo, presentándose ante nosotros uno de los otoños más ilusionantes de los últimos años, lanzamientos de nuevas consolas aparte. Septiembre ya se ha iniciado con buen pie, octubre va a ser la caña con el lanzamiento de sagas consagradas y, lo que es mejor, de nuevas licencias, como *Evil Whithin, Alien Isolation* o *Sombras de Mordor*. Pero lo de noviembre va a ser una auténtica locura: no vais a saber hacia dónde mirar... Y eso sin contar los juegos de los que todavía no sabemos fecha de lanzamiento, como la remasterización para PS4 de *GTA V* (Rockstar no ha soltado prenda) o *The Elder Scrolls Online* (en mayo se anunció que se retrasaba seis meses). La cosa habría sido todavía más espectacular de no ser por los retrasos, y es que os recordamos que para octubre o noviembre estaban previstos títulos que nos hacen babear a todos, como *Batman Arkham Knight, The Witcher 3, Evolve*... Y lo mejor de todo es que PS3 no se ha quedado demasiado atrás. Tengas la PlayStation que tengas este año no sabrás qué pedirle a los Reyes Magos...



■ *CoD Advanced Warfare* nos sumergirá en un futuro cercano dominado por corporaciones militares privadas, exoesqueletos, drones...




■ El enemigo principal será un megalómano interpretado por el actor Kevin Spacey.

»CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

LA **GUERRA** MODERNA DA PASO A UNA GUERRA TODAVÍA MÁS MODERNA

NOVIEMBRE 4

Con *Battlefield Hardline* agazapado cual "campero" hasta el año que viene, sólo *Destiny* parece dispuesto a discutirle a *Call of Duty Advanced Warfare* el título de "shooter más exitoso del año" (y como ambos los edita Activision, todo quedaría en casa). Como sabéis, *Advanced Warfare* es el primer *CoD* centrado en el hardware de nueva generación y desarrollado íntegramente por Sledgehammer Games (el equipo de Glen Schofield y Michael Condrey que ya participó en *Modern Warfare 3*). *Advanced Warfare* estará ambientado en un futuro cercano, en que los conflictos han pasado a manos de las Corporaciones Militares Privadas (esto ya nos lo mostró Hideo Kojima en su *MGS4*) en lugar de a los ejércitos de las naciones, y los soldados cuentan con la tecnología más avanzada para luchar. Precisamente una de las grandes innovaciones de este título será la posibilidad de utilizar exoesqueletos para saltar con más potencia, blindajes ultraligeros, camuflaje óptico, drones o realidad aumentada, lo que nos convertirá en los guerreros definitivos inmersos en un campo de batalla plausible. Eso sí, según ha afirmado el propio Condrey, esto no quiere decir que seamos "super soldados invencibles". Todas las habilidades del exoesqueleto consumirán batería del traje al usarse y algunas de ellas no se recargarán. De esta manera, habrá habilidades que sólo podrán ser usadas una vez, así que deberemos pensar muy bien cuál será el momento oportuno para hacer uso de cada función de nuestro exoesqueleto porque una vez las utilicemos, no podremos volver a hacerlo.
Otro de los atractivos indiscutibles de *Advanced Warfare* es su villano, interpretado por Kevin Spacey, que ha sumido a medio mundo en el caos. Y hablar de atractivos en un *CoD* es hablar de su multiugador online, en el que los exoesqueletos tendrán gran importancia. Podremos configurar sus distintas habilidades para que se adapten a nuestro estilo de juego, además de poder elegir dos armas con complementos, tres "perks" y recompensas personalizadas. Los mapas han sido diseñados prestando especial atención al "juego vertical". Y ya hemos visto un modo llamado Uplink en el que los equipos tienen que llevar un satélite hasta cierto punto "pasándoselo". El portador no podrá disparar...



■ El multijugador volverá a ser uno de sus atractivos principales y recibirá importantes novedades, como los niveles de juego vertical.







Las principales estrellas de la WWE se darán cita en PS4 para repartir leñazos como nunca.

PS3/PS4 2K GAMES 1 DE NOVIEMBRE

NOVIEMBRE 1

»WWE 2K15

LOS **GIGANTES** DEL CUADRILÁTERO SE PREPARAN PARA LA NUEVA GENERACIÓN

Los *WWE Smackdown vs Raw* vivieron una auténtica etapa dorada en España en los tiempos de PS2 y aunque en estos últimos años han perdido algo de fuelle aquí, sigue siendo una franquicia muy popular en Estados Unidos. Por eso en 2K no dudaron en hacerse con sus derechos tras el cierre de THQ y, tras la lógica toma de contacto, este año nos presentan el salto de la serie a la "next gen", en el que Visual Concepts (estudio responsable de la saga *NBA 2K*) ha trabajado estrechamente con Yuke's. (los creadores de la franquicia) para garantizar la calidad. El juego aprovechará la historia de WWE mediante vídeos con formato documental, comentarios reales y escenas de vídeo. Entre sus muchos modos de juego habrá 33 combates históricos que nos invitarán a cumplir ciertos objetivos para desbloquear nuevos luchadores (unos 60 en total) y eventos. Y por primera vez en la serie, también habrá un modo Mi Carrera, inspirado en el de las últimas entregas de los *NBA 2K*.

El sistema de combate es pausado y con un abanico de golpes muy variado, con la posibilidad de ejecutar todo tipo de puñetazos, patadas voladoras, agarres, ataques en carrera tras impulsarnos en las cuerdas del cuadrilátero... Todo de forma sencilla e intuitiva. Habrá algunas variantes jugables, para que los combates sean más dinámicos e imprevisibles. Por ejemplo, cuando se realiza un agarre, salta una especie de minijuego que funciona como si se tratara del típico "piedra-papel-tijera", sólo que con los botones triángulo-cuadrado-círculo. Tenemos que dar al que prefiramos, aleatoriamente. Si somos los "agarrados", pasaremos a estar en una posición más ventajosa, mientras que si somos los que estamos agarrando, le apretaremos aún más las tuercas al rival.

Si caemos a la lona y el rival se nos echa encima para dar por finalizado el combate, tendremos tres segundos para pulsar el botón ✖ y detener una barra de potencia en el punto exacto. Cuanto más debilitados estemos, más rápido correrá esa barra y más pequeña será la porción válida en la que deberemos detener el cursor. Gráficamente, el juego luce bien, con un buen modelado de los luchadores aunque algunas animaciones nos han parecido algo robóticas . Lo que sí nos ha parecido excelente es la ambientación que rodea al combate, más "televisiva" y detallada que nunca y que conquistará sin duda a los fans de la WWE.





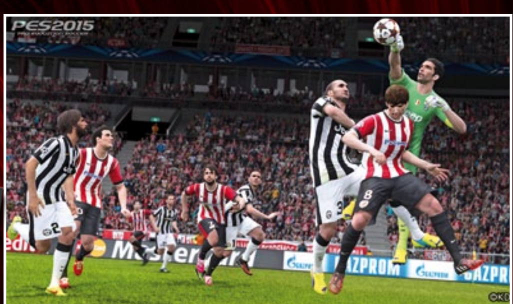
Habrá 60 luchadores y todos contarán con sus ataques característicos.



■ Tras un lustro de sinsabores, la saga *PES* quiere recuperar el norte, aprovechando su debut en la nueva generación de consolas.

PS4 / PS3 KONAMI DEPORTIVO





NOVIEMBRE 13

»PES 2015

VOLVIENDO A CONFECCIONAR UNA **PLANTILLA COMPETITIVA**

Konami aprovechó la Gamescom para mostrar *Pro Evolution Soccer 2015*, de cuyo desarrollo se están ocupando el PES Team y un estudio abierto para la ocasión en Windsor (Inglaterra). Será el debut de la saga en la nueva generación, aunque también habrá una versión para PS3, una plataforma que se usó el año pasado como banco de pruebas para el Fox Engine, el motor gráfico creado por Kojima Productions. El 17 de septiembre se lanzará una demo. Aunque llegará con algo de retraso respecto al inicio de la temporada balompédica, la nueva entrega del simulador de fútbol de Konami pretende ser una vuelta a las raíces, a los tiempos de *PES 5* y *PES 6*, el punto álgido de la saga antes de que iniciara su declive. Las mejoras en el control se centrarán en tres aspectos clave: los tiros, los pases y los unos contra uno. Asimismo, la característica PES ID, que recrea los parámetros de los jugadores y el estilo de los equipos, se mejorará, a lo que se añadirán actualizaciones semanales de las plantillas y su rendimiento. Entre los modos de juego, destacará MyClub, una revisión de la Liga Máster en la que habrá que tener en cuenta aspectos como los agentes o los entrenadores, para aumentar el espíritu de equipo de nuestra escuadra. Entre las licencias, volverá a brillar la Champions y, por primera vez, se incluirán la Segunda división de España, Inglaterra, Italia y Francia. Por otra parte, habrá un nuevo cooperativo que permitirá que cada usuario se ocupe única y exclusivamente de una determinada línea del campo (defensa, centro del campo, delantera). Finalmente, con el Fox Engine más rodado, se incluirán efectos de lluvia y los jugadores estarán mejor recreados.



■ *Lords of the Fallen* será un RPG de acción con un estilo de combate y dificultad a lo *Dark Souls*.

PS4 SQUARE ENIX ROL

NOVIEMBRE 01

»LORDS OF THE FALLEN

El estudio alemán Deck 13 y los polacos de CI Games han colaborado para dar vida a *Lords of the Fallen* y, de paso, acabar con las nuestras. Y es que el estilo de juego recuerda mucho a *Dark Souls*, con unos combates en los que el tempo de nuestros golpes y esquives será requisito indispensable para permanecer vivos. Nuestro héroe, rescatado del ostracismo para hacer frente a hordas de demonios (muy en la línea de Sly en "Demolition Man") podrá equiparse con todo tipo de armas e incluso utilizará hechizos mágicos.

Todos los enemigos serán tremendamente duros y difíciles de matar, en especial los más de 11 gigantescos jefes finales a los que nos enfrentaremos. Además, podremos elegir entre tres clases de personaje: guerrero, pícaro y clérigo e incluso podremos ir mezclando habilidades y armas de cada uno de ellos para moldear a nuestro héroe.



■ Invizimals se estrenará en PS Vita con *La Resistencia*, un nuevo título con 150 criaturas a capturar.

PS VITA SONY ACCIÓN

»INVIZIMALS LA RESISTENCIA



El fenómenos Invizimals no para de crecer: una serie de televisión, figuras, juegos... La llegada del nuevo *Invizimals* a PS Vita será muy pronto una realidad. Y una realidad por partida doble, porque podremos jugarlo en nuestra portátil y porque volverá a hacer uso de la realidad aumentada típica en la serie. Más de 150 criaturas esperan a ser capturadas, muchas de ellas nuevas, como no podía ser de otra manera. La mayor novedad de esta entrega será que los Invizimals camparán a sus anchas por un universo de realidad aumentada sin que sea necesario el uso de marcadores o rampas. Además, contaremos con 20 nuevas mecánicas para capturar a los escurridizos bichejos invisibles.





Dragon Age Inquisition permitirá cooperativo para cuatro jugadores por primera vez en la saga.

»DRAGON AGE INQUISITION

UN MODO COOPERATIVO DE FANTASÍA

Cada vez queda menos para el desembarco de la tercera entrega de la saga de juegos de rol *Dragon Age* en PS3 y PS4. Os hemos hablado mucho de las virtudes del juego: poderío gráfico, historia muy trabajada, escenarios gigantescos, sistema táctico de combates en el que podemos pausar la acción para dar órdenes a nuestros seguidores, romances de todos los credos, sexos y colores...

Y ahora llega Bioware y anuncia un modo cooperativo para cuatro jugadores al estilo de lo que vimos en *Mass Effect 3*. La gracias es que los personajes que podemos controlar en este modo online son los personajes del juego que se unen a la causa de nuestro héroe y que podemos enviar a hacer trabajitos en la aventura principal. Las partidas cooperativas prometen estar más trabajadas que en las aventuras de Shepard, con escenarios grandes divididos en varias zonas e incluso jefes finales, así que no nos limitaremos a aguantar oleadas y oleadas de enemigos en pequeñas arenas. Por supuesto, cada tipo de personaje contará con sus propias habilidades que tendremos que combinar para salir airosos de los combates, que seguirán siendo en tercera persona. Y tranquilos, que no será necesario conocer los juegos anteriores para disfrutar de su historia.



Podremos invitar a amigos a nuestra partida aunque ellos no tengan el juego su poder.

NOVIEMBRE 20

»FAR CRY 4

EL HIMALAYA AGUARDA A SU REDENTOR

El mundo de Kyrat, en pleno Himalaya, se plantea como uno de los mejores lugares para pasar el próximo invierno. *Far Cry 4* promete potenciar la fórmula de shooter y sandbox de la saga para llevarla a una nueva dimensión. El protagonista de la aventura será Ajay Ghale, un joven recién llegado a Kyrat para esparcir las cenizas de su madre y que, repentinamente, se verá en medio de una guerra civil entre los partidarios de Pagan Min, autoimpuesto como rey, y los rebeldes de la Senda Dorada. La ambientación en el Himalaya servirá para dar una nueva dimensión a las mecánicas que ya vimos en *Far Cry 3*. El traje aéreo será esencial para recorrer los escarpados escenarios, de modo que, por ejemplo, podremos lanzarnos con él desde lo alto de una montaña y planear a lo largo de un desfiladero durante más de un minuto. Asimismo, la campaña admitirá el cooperativo en todo momento, con la posibilidad de usar diez códigos para invitar durante dos horas a amigos que ni siquiera tengan una copia del juego.

Durante la aventura, a veces, viajaremos a Shangri-La, un mundo sobrenatural donde manejaremos a un antiguo guerrero que tendrá un arco especial y podrá dar órdenes a un tigre.



Project CARS ofrecerá un gran nivel de simulación y una variedad de pruebas y competiciones a la altura de *Gran Turismo*.





PS4 | SLIGHTLY MAD STUDIOS | VELOCIDAD

NOVIEMBRE 21

»PROJECT CARS

ASPIRANTE AL TRONO DE LA VELOCIDAD

A *Gran Turismo* está a punto de salirle un durísimo rival: *Project CARS*, un juego que el estudio Slightly Mad, responsable de *Need for Speed Shift* y *Shift 2 Unleashed*, ha estado haciendo durante tres años, con el apoyo de una gran comunidad de usuarios que ha ayudado tanto a financiar el proyecto como a testear las sucesivas betas. También han colaborado pilotos profesionales como Oliver Webb, Ben Collins o Nicolas Hamilton. Será el primer simulador que vea la luz en PS4 y tiene muchas papeletas para ser uno de los juegos del año.

El juego nos invitará a vivir la carrera deportiva de un piloto, desde el karting hasta las carreras de resistencia, pasando por competiciones de turismos, monoplazas o supercoches. El online también será muy amplio, con numerosos eventos, tablas de tiempos, toques sociales...

La cantidad de coches será relativamente pequeña, en torno a un centenar, pero el nivel de detalle de todos ellos y, sobre todo, el realismo de las carreras lo compensarán con creces. Se podrán activar diversas ayudas, pero en general la conducción será muy exigente, con numerosas opciones de configuración de los reglajes. La recreación del ámbito del motor será total, pues se incluirán paradas en boxes (con desgaste de las ruedas y consumo de gasolina), efectos de lluvia dinámicos o interacciones con el ingeniero de pista, al que oiremos a través del altavoz del DualShock 4, cuyo sonido "áspero" será muy inmersivo. Asimismo, habrá ciclo día-noche, que dará lo mejor de sí en las carreras de veinticuatro horas.

El juego tendrá la licencia de pruebas como las 24 horas de Le Mans o las 500 millas de Indianápolis. En total, hay previstos cerca de sesenta circuitos distintos, por lo que se ha podido ver en las betas de la comunidad, aunque no está claro si todos estarán el día de lanzamiento o si algunos irán llegando en forma de DLC o actualizaciones (Slightly Mad ya ha dicho que quiere darle mucha continuidad en el tiempo al juego). La mayoría serán circuitos al uso (Silverstone, Brands Hatch, Monza, Hockenheim, Imola), pero también habrá recorridos por carreteras. Gráficamente, el juego apunta muy buenas maneras y, en el futuro, será compatible con el dispositivo de realidad virtual Project Morpheus. Está en la pole de la velocidad, sin duda.

VIDEO



»THE WOLF AMONG US

NOVIEMBRE 7

PS4 / PS3 | TELLTALE GAMES | AVENTURA

La edición física de esta genial aventura de TellTale se ha retrasado a noviembre. Inspirado en el cómic "Fábulas", el juego nos pondrá en la piel de una versión humanoide del lobo feroz, que deberá investigar una serie de misteriosos asesinatos. Las bifurcaciones de la historia según nuestras decisiones serán clave.



»AC: ROGUE

NOVIEMBRE 11

PS3 | UBISOFT | AVENTURA

El *Assassin's Creed* destinado a PS3 estará ambientado en la Guerra de los Siete Años, en tres escenarios principales: Nueva York, el Valle del Río y el Atlántico Norte, de modo que la navegación será la gran protagonista. Dos días después, llegará *Unity*, la entrega para PS4, localizado en la revolución francesa.



»ESCAPE DEAD ISLAND

NOVIEMBRE 21

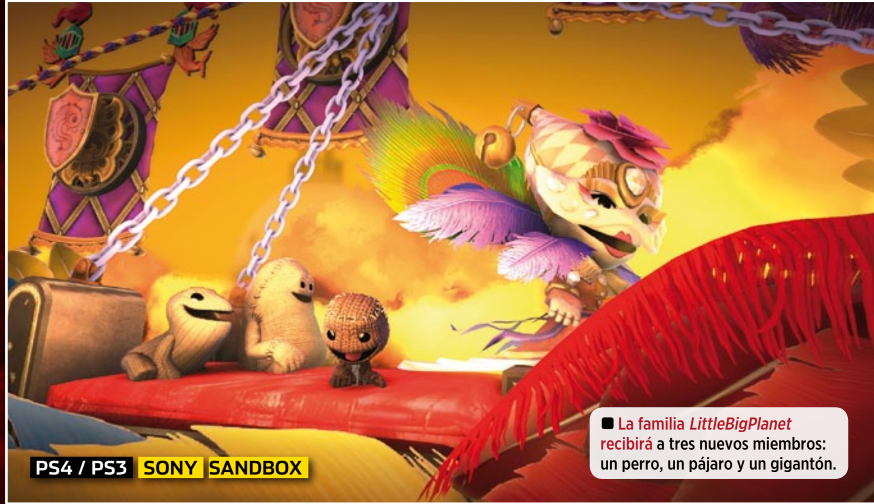
PS3 | KOCH MEDIA | ACCIÓN

La serie aniquila zombis cambiará la primera por la tercera persona y los gráficos "realistas" por el estilo cel shading en su nueva aventura en PS3. En esta nueva entrega, con un componente argumental mucho mayor que las entregas previas, descubriremos algunas de las claves del origen del virus.









PS4 / PS3 SONY SANDBOX

La familia *LittleBigPlanet* recibirá a tres nuevos miembros: un perro, un pájaro y un gigantón.

»LITTLEBIGPLANET 3



TRES NUEVOS PERSONAJES SE UNEN AL PEQUEÑO GRAN SANDBOX

Más de 8 millones y medio de niveles creados confirman que la serie *LittleBigPlanet* es un verdadero éxito. Por eso se disparó nuestro nivel de "hype" cuando Sony anunció la tercera entrega durante el pasado E3. En esta ocasión el desarrollo recae sobre Sumo Digital y XDev Europe, con Media Molecule (el estudio creador de los dos anteriores) ejerciendo de supervisor y consultor. Eso no significa, ni mucho menos, que la calidad de la tercera entrega vaya a ser menor. De hecho, las novedades tienen mejor pinta que nunca. La principal es que Sackboy ya no estará solo en sus creativas aventuras. Tres nuevos personajes le acompañarán: Calzarrara, Barrido y Alternador. El primero será una especie de perro que correrá más rápido que Sackboy (el muñeco de trapo protagonista absoluto de la serie) y que podrá saltar también desde las paredes. Barrido es un simpático pájaro que, como es lógico, podrá volar e incluso transportar pequeños objetos y a otros personajes atrapándolos con sus garras. Por último, Alternador, que tendrá dos formas distintas. Una grande con la que podrá destruir partes del escenario y otra mucho más pequeña con la que pasará por las zonas más angostas de los mapeados.

Imaginad la cantidad de opciones que se abrirán contando sólo con esta novedad. La colaboración entre las distintas habilidades de los cuatro personajes será mucho más necesaria, divertida y variada que las cuatro copias de Sackboy a las que estábamos acostumbrados.

Otra novedad que promete revolucionar el estilo de juego y el de los niveles que crearemos son sus 16 planos de profundidad (en lugar de los 3 de anteriores entregas) lo que permitirá crear multitud de tipos de juego aprovechando las tres dimensiones.

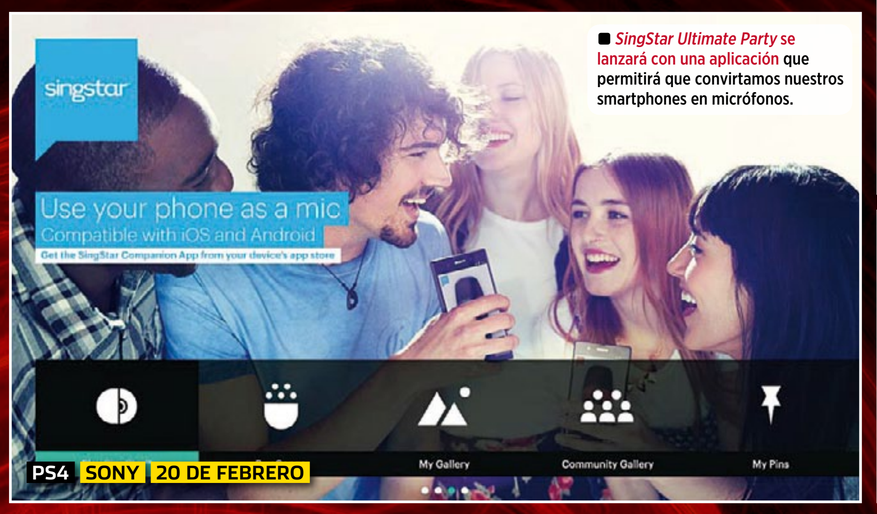
Además, podremos personalizar las habilidades de los 4 héroes y crear niveles y juegos de multitud de géneros distintos (acción, carreras, plataformas...) gracias a las nuevas herramientas de creación. El Dualshock 4 jugará un papel fundamental en la versión de PS4 (que además tendrá mejor aspecto visual gracias a los 1080p y a la calidad de las texturas) ya que usaremos el panel táctil para movernos más rápidamente por los escenarios.

Como es habitual, podremos jugar 4 amigos online u offline para disfrutar de los niveles creados por la comunidad, del modo aventura o para pasar las horas muertas creando nuestros propios niveles.

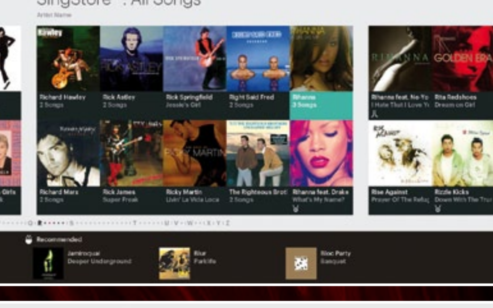


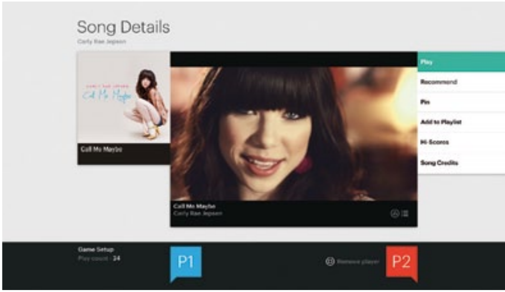


La oferta de opciones y herramientas de creación será mucho más amplia que nunca.



■ *SingStar Ultimate Party* se lanzará con una aplicación que permitirá que convirtamos nuestros smartphones en micrófonos.





»SINGSTAR: ULTIMATE PARTY

NOVIEMBRE 01

PARA QUE SIGAMOS **DANDO EL CANTE** AHORA EN PS4

Hace algunos meses la franquicia *SingStar* cumplió diez añitos. Y la mejor manera de celebrar semejante éxito en asegurándose que va a continuar, por lo que el mes que viene ya podremos cantar en PS4 con *SingStar Ultimate Party*. Un nuevo "karaoke", que tras más de 30 entregas en su repertorio, llegará renovado y con ideas frescas para mantener a su fiel "parroquia" a la vez que gana nuevos adeptos.
Por supuesto, con *SingStar Ultimate Party* podremos seguir compartiendo nuestras actuaciones con la comunidad gracias a las cámaras de PS3 y PS4, aunque los usuarios de la nueva consola de Sony lo tendrán más fácil aún, ya que podrán publicar sus fotos y vídeos directamente en Twitter y Facebook gracias al botón Share. Entre las principales novedades que prepara Sony destaca un app gratuita para smartphones que convertirá nuestro teléfono en un micrófono (aunque ya está confirmado que los micros inalámbricos de PS3 también funcionarán) y nos permitirá gestionar las listas de reproducción. Además, *SingStar Ultimate Party* contará con un nuevo sistema de experiencia que nos reportará recompensas extra según nuestra actividad. El juego costará 29,99 euros y podremos ampliar el catálogo comprando desde SingStore temas sueltos a 1,39 euros o paquetes de 5 canciones por 6,49 euros. Además, Sony ha anunciado que trabaja en un sistema para que podamos aprovechar en nuestra PS4 los discos y canciones que ya tengamos en PS3, algo que logró en su día con PS2 y PS3. *SingStar Ultimate Party* saldrá en PS4 y PS3, con 30 temas de artistas nacionales e internacionales, aún por confirmar en el momento de escribir estas líneas.



■ Héroes y villanos de DC Comics volverán a verse las piezas en *LEGO Batman 3.*

»LEGO BATMAN 3

La "burbuja" de los juegos LEGO todavía no ha estallado y por ello en TT Games siguen explotando esta entretenida fórmula que aúna acción, sencillos puzzles y "amor" por las distintas franquicias en juegos capaces de gustar a (casi) todos los públicos. Lo veremos (seguramente, porque aún no hay confirmación oficial aunque es casi seguro) el año que viene en *LEGO Jurassic World* (que suponemos que saldrá con la peli) y, unos meses antes, en *LEGO Batman 3: Más allá de Gotham*. La tercera entrega protagonizada por el hombre murciélago en clave de LEGO será una secuela directa de *LEGO Batman 2*, con Brainiac utilizando los poderes de los anillos de los Lantern Corps para asumir el control del universo. Batman y el resto de componentes de la Liga de Justicia viajarán a los confines del espacio para frustrar sus malvados planes, en un desarrollo con secciones de "matamarcianos" y más de 100 personajes controlables.



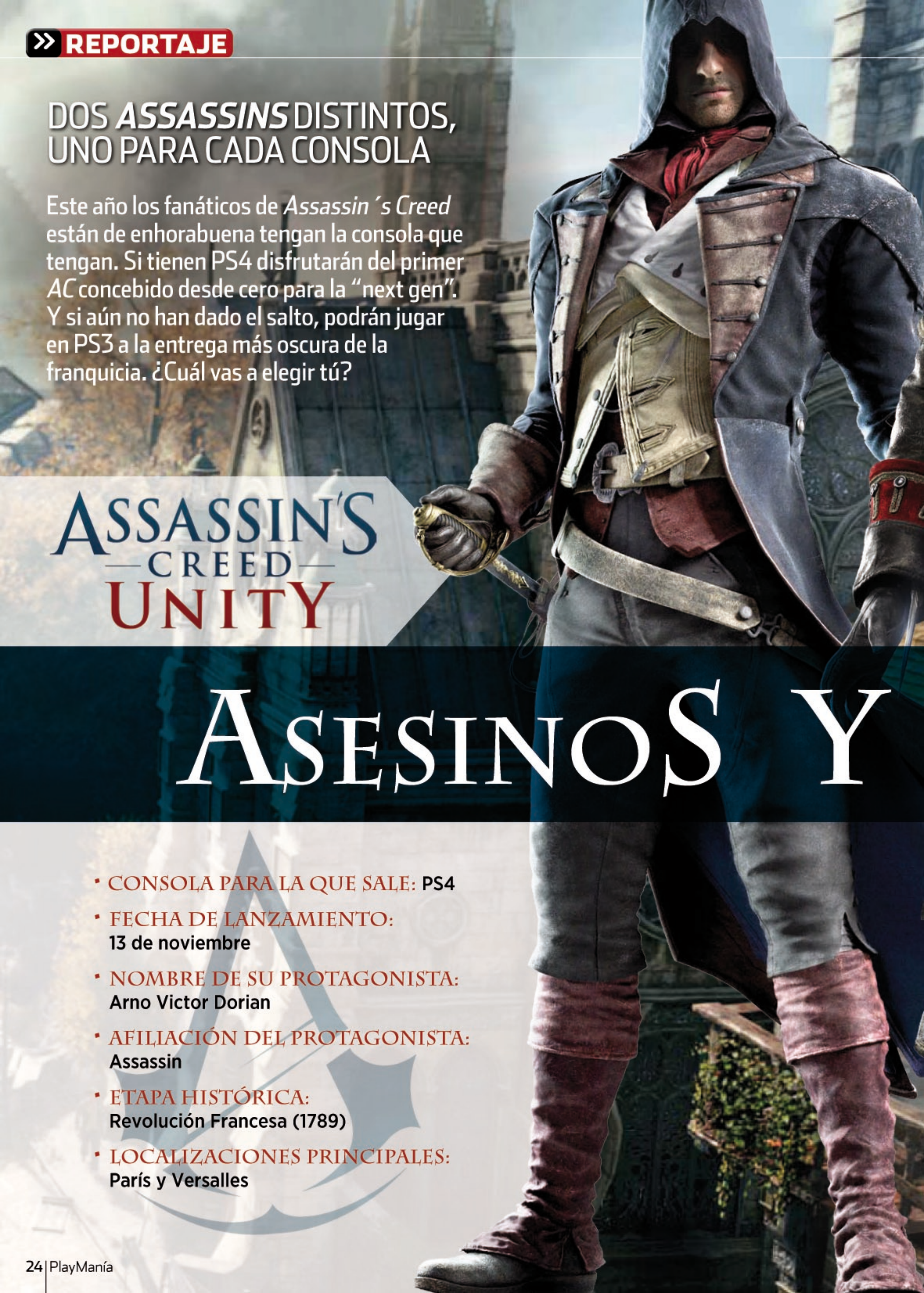
■ Más de 10.000 kilómetros de carreteras nos esperan en este juego orientado al multi.

»THE CREW

En Ivory Tower ya tienen casi a punto *The Crew*, un juego de coches con un escenario abierto formado por 10.000 kilómetros de caminos y carreteras que es una recreación en miniatura de todo Estados Unidos: Nueva York, Miami, Chicago, Detroit, Las Vegas, San Francisco, Los Ángeles... Entre todas esas urbes habrá espacios salvajes, como las playas de Florida o el Cañón del Colorado, por las que también podremos competir con el objetivo de aumentar nuestra reputación dentro de una banda de pilotos ilegales. Nuestro grupo podrá ser de hasta cuatro personas y en nuestra partida podrá haber un total de ocho usuarios simultáneos. La campaña permitirá jugar en cooperativo (o competitivo), pero lo más rompedor serán los múltiples desafíos dinámicos que habrá diseminados por todo el mapeado. El control de los coches será bastante arcade, pero la variedad de superficies y el "tuning" prometen dar mucho juego.

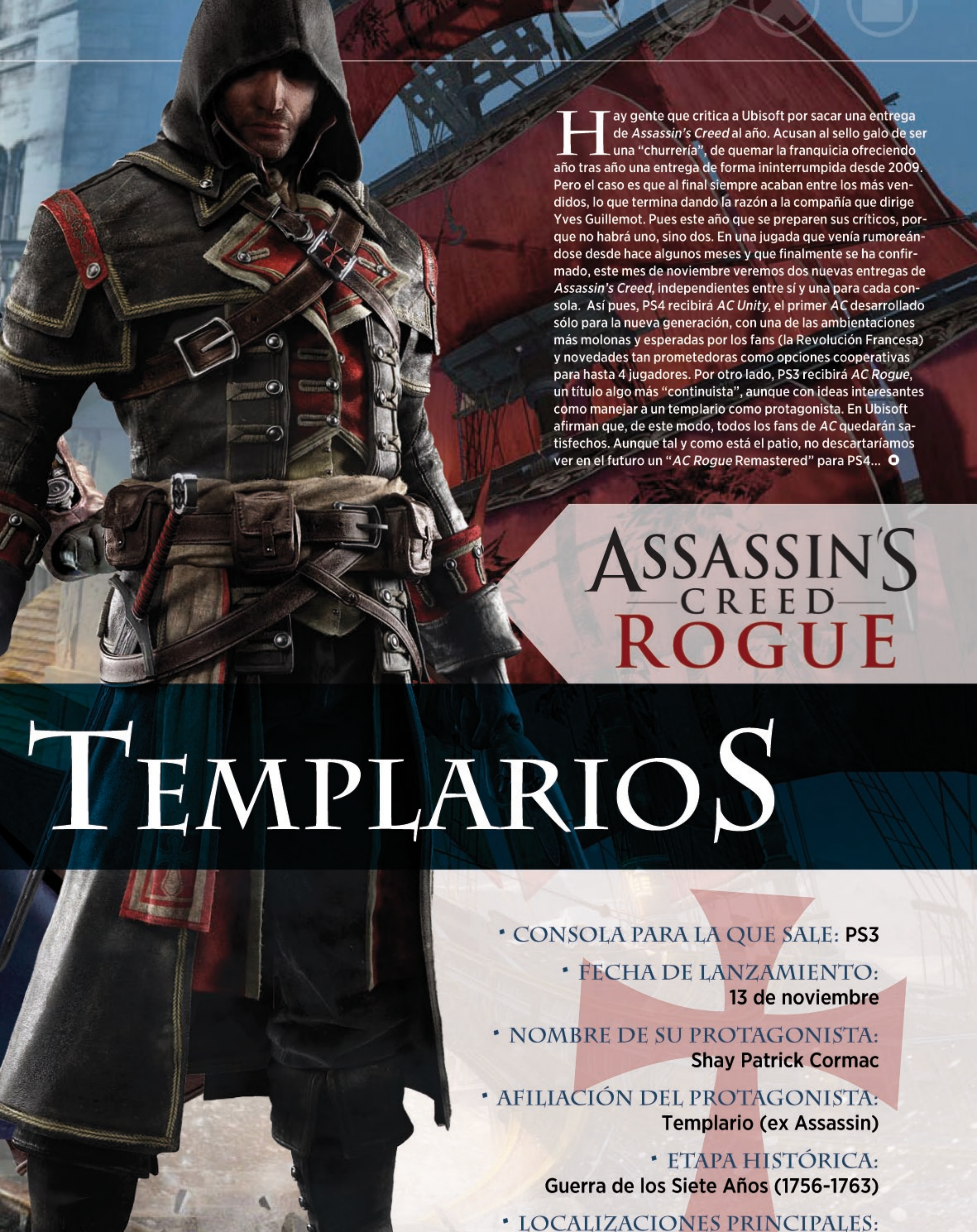
DOS *ASSASSINS* DISTINTOS, UNO PARA CADA CONSOLA

Este año los fanáticos de *Assassin´s Creed* están de enhorabuena tengan la consola que tengan. Si tienen PS4 disfrutarán del primer *AC* concebido desde cero para la "next gen". Y si aún no han dado el salto, podrán jugar en PS3 a la entrega más oscura de la franquicia. ¿Cuál vas a elegir tú?



ASESINOS Y

- CONSOLA PARA LA QUE SALE: PS4
- FECHA DE LANZAMIENTO: 13 de noviembre
- NOMBRE DE SU PROTAGONISTA: Arno Victor Dorian
- AFILIACIÓN DEL PROTAGONISTA: Assassin
- ETAPA HISTÓRICA: Revolución Francesa (1789)
- LOCALIZACIONES PRINCIPALES: París y Versalles



Hay gente que critica a Ubisoft por sacar una entrega de *Assassin's Creed* al año. Acusan al sello galo de ser una "churrería", de quemar la franquicia ofreciendo año tras año una entrega de forma ininterrumpida desde 2009. Pero el caso es que al final siempre acaban entre los más vendidos, lo que termina dando la razón a la compañía que dirige Yves Guillemot. Pues este año que se preparen sus críticos, porque no habrá uno, sino dos. En una jugada que venía rumoreándose desde hace algunos meses y que finalmente se ha confirmado, este mes de noviembre veremos dos nuevas entregas de *Assassin's Creed*, independientes entre sí y una para cada consola. Así pues, PS4 recibirá *AC Unity*, el primer *AC* desarrollado sólo para la nueva generación, con una de las ambientaciones más molonas y esperadas por los fans (la Revolución Francesa) y novedades tan prometedoras como opciones cooperativas para hasta 4 jugadores. Por otro lado, PS3 recibirá *AC Rogue*, un título algo más "continuista", aunque con ideas interesantes como manejar a un templario como protagonista. En Ubisoft afirman que, de este modo, todos los fans de *AC* quedarán satisfechos. Aunque tal y como está el patio, no descartaríamos ver en el futuro un "*AC Rogue* Remastered" para PS4...

Assassin's Creed Rogue

Templarios

- **Consola para la que sale:** PS3
- **Fecha de lanzamiento:** 13 de noviembre
- **Nombre de su protagonista:** Shay Patrick Cormac
- **Afiliación del protagonista:** Templario (ex Assassin)
- **Etapa histórica:** Guerra de los Siete Años (1756-1763)
- **Localizaciones principales:** Océano Atlántico norte, Valle de los Apalaches y Nueva York

Assassin's Creed Unity

Asesinos

VIDEO

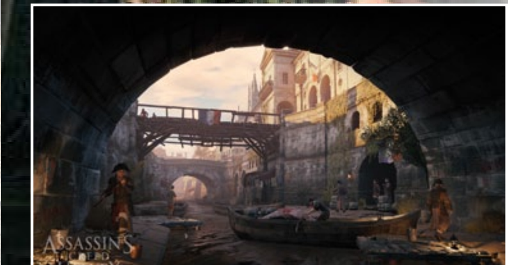
■ Arno es el prota de *AC Unity.* La chica es Elise, que tendrá gran peso en la trama. Y no faltarán personajes históricos como Robespierre.

■ Podremos crearnos un Arno a nuestra medida seleccionando su vestuario y sus armas, potenciando ciertos atributos...



■ En el modo cooperativo cada assassin estará especializado en una cosa: revivir, curar, disfraces...





Vive la revolución de la saga en la Revolución Francesa

Estamos en el año 1789. La Revolución Francesa acaba de estallar. El pueblo se rebela contra los opresores gobernantes y los adoquines de las calles de París se tiñen de rojo. Mientras el futuro de una de las naciones más poderosas se tambalea, un joven de ascendencia francesa y austriaca llamado Arno Dorian va a iniciar una aventura llena de peligros con el objetivo final de descubrir cuáles son los verdaderos poderes que están detrás de está revolución que cambiará la historia de Occidente para siempre.

París: la ciudad más grande de toda la saga

Así pues, *Assassin´s Creed Unity* "sólo" contará con una ciudad (París), y alguno de sus alrededores (como el palacio de Versalles). Pero tranquilos, que será de largo la más grande, viva y detallada de toda la saga. La París de *AC Unity* es más grande que todas las islas que exploramos en *AC IV: Black Flag* juntas, y muchos de sus monumentos, como la catedral de Notre Dame, están recreados a escala real y podremos explorar sus interiores. Barrios como el Quartier Latin o Le Marais verán cómo Arno se desplaza con nuevos y más naturales movimientos de "parkour" . Se ha implementado un renovado sistema, que nos permitirá no sólo escalar edificios con facilidad para reconocer el terreno, sino también realizar todo tipo de descensos espectaculares aprovechando el entorno. El sigilo también ha sido mejorado y el entorno nos brinda más posibilidades que nunca para escondernos y atacar desde las sombras, para luego escabullirnos por los callejones o entre la muchedumbre (sus creadores aseguran que en algunos lugares se concentrarán hasta 5.000 personajes). Y en cuanto al sistema de combate, se apoya en tres pilares: atacar, esquivar y parar. Nuestra intuición y habilidad para adelantarnos a los movimientos de los enemigos serán más decisivas que nunca. La hoja fantasma, el sable francés y una pistola de repetición más rápida de recargar serán las armas favoritas de Arno, al menos cuando actúe en solitario, aunque tendremos más opciones que nunca para personalizar al protagonista y sus habilidades.

Cuatro assassins mejor que uno

Y es que, además de su ambientación y su apartado técnico, otro de los grandes atractivos de *AC Unity* son las misiones cooperativas para 2-4 jugadores, que se desarrollarán en paralelo a las de la trama principal. Dichas misiones son opcionales (se puede completar el juego jugando en solitario) aunque las mejoras y progresos de habilidades que logremos en el cooperativo podremos disfrutarlas también en la campaña principal. Y viceversa. Si uno de los jugadores ha desarrollado más la vista de águila en el modo para un jugador, puede detectar enemigos desde la distancia y compartir su ubicación con sus aliados. Trabajar en equipo será vital para lograr cumplir estas misiones. Para ello, cuando juguemos en cooperativo, cada assassin podrá elegir entre una de estas cuatro habilidades: Transformación (disfrázate a ti y a tus aliados), Curación, Revivir y Recargar (crear un punto donde recargar todos los objetos). Y entre misión y misión, podremos explorar París junto a nuestros amigos. Desde luego, *Unity* es el *AC* más ambicioso de todos.

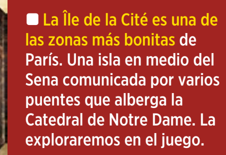
Gracias al motor Anvil y a la potencia de PS4, *Assassin´s Creed Unity* promete una recreación del París de la época sencillamente brutal.



Escenarios







■ La Île de la Cité es una de las zonas más bonitas de París. Una isla en medio del Sena comunicada por varios puentes que alberga la Catedral de Notre Dame. La exploraremos en el juego.

■ Los Inválidos es uno de los muchos palacios reales que exploraremos. Además de la trama principal, habrá muchas misiones secundarias en las que descubriremos antiguos secretos que oculta París.



■ El Louvre es otro de los míticos lugares que visitaremos, junto a la Bastilla, el palacio de Versalles o barrios como el Quartier Latin o Le Marais. El escenario es enorme.

TEMPLARIOS

ASSASSIN'S CREED ROGUE

La entrega más oscura de la saga se juega en PS3

No pensarías que Ubisoft iba a abandonar a los usuarios de PS3 después de tantos años apoyando a la franquicia, ¿verdad? La entrega de este año para PS3 se llama *Assassin's Creed Rogue* y, aunque tiene bastantes trazas "continuistas", también trae unas cuantas novedades en la manga, empezando por su protagonista.

Un assassin renegado

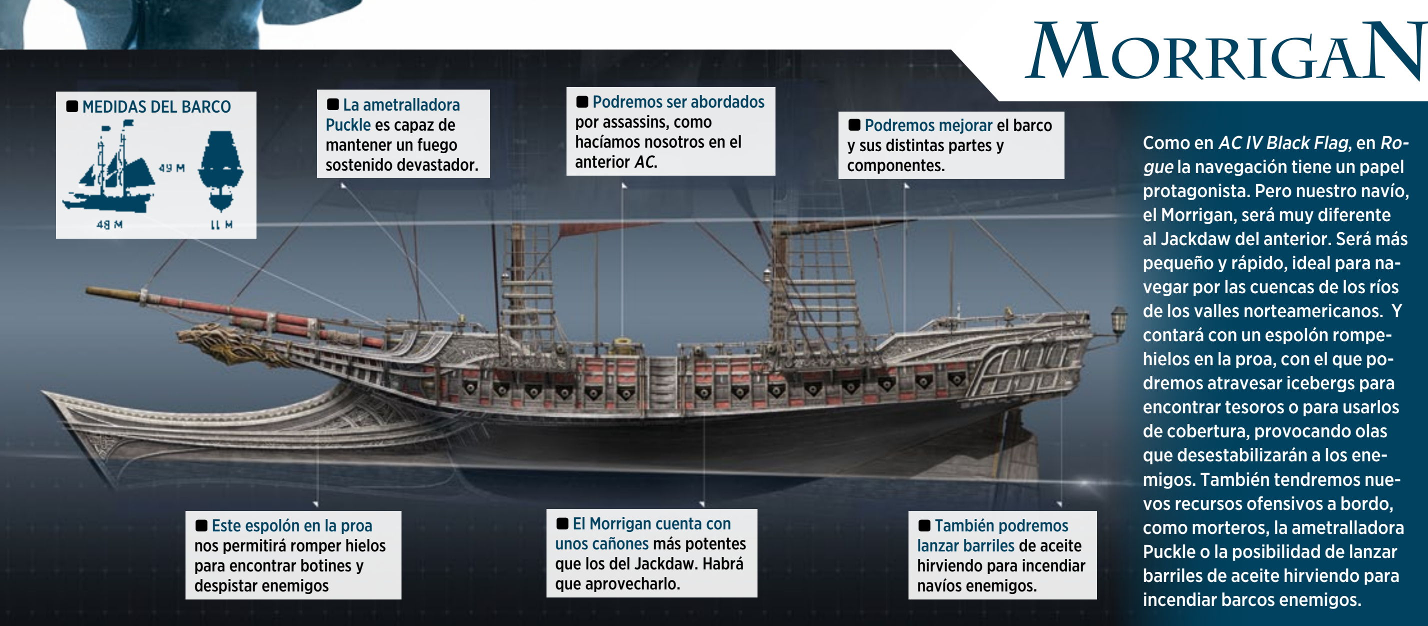
AC Rogue arranca en 1752 y nos presenta a Shay Patrick Cormac, un joven assassin que, tras una misión que fracasa trágicamente dos años más tarde, ve como es traicionado por sus hermanos. A partir de entonces su único objetivo mientras le queden fuerzas será la venganza... Este giro de tuerca argumental será uno de los principales atractivos de "la entrega de *AC* más oscura de toda la saga", tal y como la definen sus creadores. Además, *AC Rogue* funcionará como vínculo entre *AC IV Black Flag* y *AC III*, e incluso adelantará algunos de los acontemientos de *AC Unity*. No en vano la Guerra de los Siete Años (1756-1763), el conflicto colonial que funciona como trasfondo histórico de esta entrega, fue otra de las chispas que encendieron la Revolución Francesa. Tan centrado está en la historia, que esta entrega no ofrecerá multijugador de ningún tipo.

Tras ser traicionado por sus hermanos, Shay tiene como objetivo vital convertirse en el mayor cazador de assassins de la historia.

No tan rompedor en lo jugable

En cuando al desarrollo, en *AC Rogue* encontraremos un "sandbox" bastante similar a lo que vimos en *Black Flag*. La navegación seguirá teniendo gran protagonismo, aunque cambiamos los mares del Caribe por las gélidas aguas del Atlántico norte. Y los entornos prometen ganar en variedad, ya que además visitar la Nueva York del siglo XVIII, nos internaremos en el Gran Valle de los Apalaches, una región que combina navegación fluvial con la exploración del entorno que lo rodea. El sistema de combate no sufrirá grandes revoluciones (no en vano hemos sido entrenados como assassin), aunque Shay cuenta con una vista de águila mejorada y porta un rifle de aire que nos ofrecerá múltiples posibilidades de ataque y distracción (podrá disparar metralla y diferentes tipos de gas). Lo novedoso es que nuestros enemigos sí emplearán patrones de ataque distintos y propios de los asesinos, como esconderse y matarnos de un salto, tal y como hemos hecho nosotros en otras entregas. ¿Seremos capaces de convertirnos en el cazador de assassins más temido de la historia? Pronto lo descubriremos.

MORRIGAN



La ametralladora Puckle es capaz de mantener un fuego sostenido devastador.

Podremos ser abordados por assassins, como hacíamos nosotros en el anterior *AC*.

Podremos mejorar el barco y sus distintas partes y componentes.

Este espolón en la proa nos permitirá romper hielos para encontrar botines y despistar enemigos

El Morrigan cuenta con unos cañones más potentes que los del Jackdaw. Habrá que aprovecharlo.

También podremos lanzar barriles de aceite hirviendo para incendiar navíos enemigos.

Como en *AC IV Black Flag*, en *Rogue* la navegación tiene un papel protagonista. Pero nuestro navío, el Morrigan, será muy diferente al Jackdaw del anterior. Será más pequeño y rápido, ideal para navegar por las cuencas de los ríos de los valles norteamericanos. Y contará con un espolón rompehielos en la proa, con el que podremos atravesar icebergs para encontrar tesoros o para usarlos de cobertura, provocando olas que desestabilizarán a los enemigos. También tendremos nuevos recursos ofensivos a bordo, como morteros, la ametralladora Puckle o la posibilidad de lanzar barriles de aceite hirviendo para incendiar barcos enemigos.



■ *AC Rogue* nos pone en la piel de un templario, en una aventura en la que recorreremos Nueva York, sus valles y ríos y la parte norte del Atlántico.

■ Además de la trama principal, tendremos tareas secundarias, como misiones de comerciante.

■ Podremos sufrir abordajes. Habrá que actuar rápido para no sacrificar a nuestra tripulación.

■ El sistema de combate no será muy distinto al de anteriores, aunque habrá novedades.



TARJETA DE MEMORIA Y JUEGOS, **TODO EN UNO**

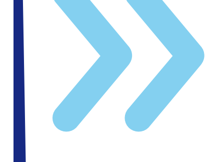
MEGA PACK

JUEGA MÁS POR MENOS





PS VITA ACTION MEGAPACK



Ya disponible
Precio: 39,99 €
Tarjeta: 8 GB
Juegos incluidos: 5
Valor por separado: 130,95 €

A finales de junio se puso a la venta este Mega Pack que incluye 5 grandes juegos, entre los que se cuentan auténticas joyas, como el clásico *GOW Chains of Olympus*, el completísimo juego de lucha *Injustice* o el reciente *Batman Arkham Origins Blackgate*. Como veis, mucha acción, pero también variada: lucha, plataformas, shooter... Recordad que los juegos no están incluidos en el Mega Pack ni van grabados en la tarjeta de memoria. Dentro del Mega Pack encontraréis un voucher que os permitirá descargar los 5 juegos de PlayStation Store canjeando el código correspondiente. Podéis instalar los juegos directamente en PS Vita o bien descargarlos primero a PS3 o a un PC para después transferirlos a la portátil.

Si quieres ahorrarte unos buenos euros, comprarte una tarjeta de memoria para PS Vita y llevarte un montón de juegos, atento a los Mega Packs: no te arrepentirás.



El verano de 2013, Sony puso a la venta el primer Mega Pack para PS Vita, una oferta que incluía una tarjeta de memoria de 8 GB y un código para descargar 10 juegos de PS Store por 39,95 euros. El éxito de esta iniciativa provocó que desde entonces hasta ahora se hayan lanzado media docena de Mega Packs de la más variopinta temática: juegos Disney, juegos de velocidad, indies, juegos de LEGO... Estos Mega Packs no duran demasiado en las tiendas ya que no se reponen: cuando se agotan las existencias se acabó lo que se daba. Y no es fácil encontrarlos, porque son compras muy atractivas, ya que una tarjeta de memoria de PS Vita de 8 GB ya cuesta ella solita sobre los 20 euros, si le sumáis el valor de los juegos (que puede superar los 100 euros, según el caso), coincidiréis con nosotros en que el ahorro es realmente interesante.

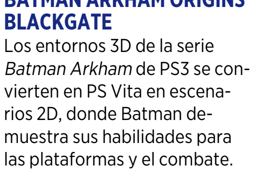
Pues bien, este verano PlayStation ha puesto a la venta un nuevo Mega Pack dedicado a juegos de acción y en septiembre llegará otro más aventurero a las tiendas. En ambos casos, el Mega Pack se compone de un tarjeta de 8 GB y de 5 juegos de primera línea. Una compra muy interesante tanto si eres nuevo usuario de PS Vita (os recordamos que la tarjeta de memoria es imprescindible para jugar), como para los que ya tengáis la consola y necesitéis algo de memoria extra. Ya sabéis que podéis usar varias de tarjetas de memoria en la misma PS Vita, con la única precaución de apagar totalmente la máquina cuando vayáis a intercambiarlas. Y, como siempre os decimos, recordad descargar los juegos siempre con vuestra cuenta principal de PSN, para que si los borráis por cualquier razón podáis descargarlos de nuevo siempre que queráis.

A continuación os detallamos todo el contenido de estos nuevos Mega Packs y, como también pueden comprarse en un bundle conjuntamente con PS Vita por sólo 199,99 euros, al final de este reportaje os mostramos también los packs más interesantes de consola + juego, por si todavía no os habéis "vitalizado".



Estos son algunos de los Mega Packs que se han puesto a la venta en los últimos meses.





Acción
Warner
Precio: 39,99 €
1 jugador
+ 16 años

BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

Los entornos 3D de la serie *Batman Arkham* de PS3 se convierten en PS Vita en escenarios 2D, donde Batman demuestra sus habilidades para las plataformas y el combate.



Lucha
Warner
Precio: 39,99 €
2 jugadores
+ 16 años

INJUSTICE: GODS AMONG US ULTIMATE EDITION

Un espectacular juego de lucha en el que los héroes y villanos de DC Comics se ven las caras con los luchadores de *Mortal Kombat*. Esta edición, además, incluye todo el DLC aparecido.



Lucha
Sony
Precio: 14,99 €
1-4 jugadores
+ 12 años

PLAYSTATION ALL STARS BATTLE ROYALE

Hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse (offline y online) en hilarantes combates todos contra todos protagonizados por héroes PlayStation. Permite juego cruzado con PS3.



Acción
Sony
Precio: 7,99 €
1-6 jugadores
+ 16 años

KILLZONE LIBERATION

En su estreno en PSP, la saga *Killzone* cambió la vista en primera persona por una perspectiva en tercera persona que funciona de maravilla con su desarrollo basado en la acción y la estrategia. Engancha.

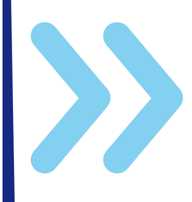


Aventura
Sony
Precio: 7,99 €
1 jugador
+ 18 años

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

La primera aventura de Kratos en PSP se disfruta igual de bien en PS Vita y es un juego tan brutal y apasionante como cualquier otro título de la saga. Acción, dioses y plataformas.





PS VITA ADVENTURE MEGAPACK

Septiembre
Precio: 39,99 €
Tarjeta: 8 GB
Juegos incluidos: 5
Valor por separado: 99,95 €



A lo largo de septiembre se pondrá a la venta este Mega Pack que incluye algunos de los juegos imprescindibles del catálogo de PS Vita hasta el momento, lo que le convierte en una compra casi obligada para todos los que aún no tengan la consola. La sugerente mezcla de títulos nos ofrece desde el genial *Uncharted El Abismo Oro*, al originalísimo *Tearaway* o el espectacular *Gravity Rush*. Como ocurre con todos los Mega Packs, los juegos no van incluidos en formato físico, si no que debemos descargarlos de PS Store canjeando el código incluido. La descarga puede realizarse directamente en PS Vita o en una PS3 o en un PC desde: store.sonyentertainmentnetwork.com

Y SI TODAVÍA NO TIENES PS VITA...

VITA + TARJETA 4 GB + BORDERLANDS 2

Una buena opción para adquirir la nueva PS Vita junto con una tarjeta de 4 GB y la versión portátil de uno de los mejores shooters de los últimos años.

Aventura
Sony
Ya disponible
Precio: 199,99 €




VITA + TARJETA 4 GB + FIFA 15

Los apasionados del fútbol que aún no tengan PS Vita no podrán resistirse a este pack que incluye el voucher para descargar el nuevo *FIFA 15* y una tarjeta de 4GB.



Deportivo
EA Sports
26 de septiembre
Precio: 199,99 €

VITA + PS VITA PETS

Ideal para los más peques de la casa o los apasionados de los perros que podrán disfrutar con *PS Vita Pets* de un "simulador" de mascota que además es una divertida aventura.

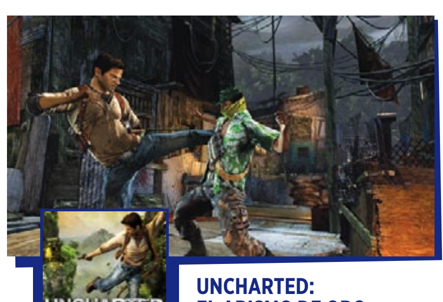
Aventura
Sony
Ya disponible
Precio: 199,99 €



VITA + ACTION MEGA PACK

Nada mejor para estrenar una nueva consola que hacerlo con 5 juegos "de serie". Y más si son de la calidad de los títulos incluidos en el Action Mega Pack. Un precio irresistible.

Acción
Varios
Ya disponible
Precio: 199,99 €



Aventura
Sony
Precio: 24,99 €
1 jugador
+ 16 años

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO

Un *Uncharted* diseñado especialmente para PS Vita, que no desmerece en nada a los juegos de PS3. Es más, es incluso mejor en aspectos como la duración. Imprescindible.



Plataformas
Sony
Precio: 19,99 €
1 jugador
+ 3 años

TEARAWAY

Un precioso y original plataformas diseñado específicamente para Vita por los creadores de *LittleBigPlanet*. Aprovecha como pocos las características de la portátil: paneles táctiles, micro, cámaras, el giroscopio...



Aventura
Sony
Precio: 14,99 €
1 jugador
+ 12 años

GRAVITY RUSH

Una gran aventura tipo sandbox que nos presenta a una protagonista capaz de manipular la gravedad, lo que da lugar a divertidas mecánicas que aprovechan a tope las posibilidades de PS Vita.

Puzzle
Sony
Precio: 12,99 €
1 jugador
+ 12 años

ESCAPE PLAN

Un originalísimo puzzle en el que debemos usar los controles táctiles de PS Vita para ayudar a los protagonistas a sortear todo tipo de trampas. Y todo con una sorprendente estética. Es cross-buy con PS4.



Arcade
Llamasoft
Precio: 6,99 €
1 jugador
+ 3 años

TXK

Una puesta al día del clásico "matamarcianos" *Tempest*, con 100 niveles, varios modos de juego y un gran control que, a poco que te guste el género, te mantendrán pegado a la portátil muchas horas.

VITA + TARJETA 8 GB + GOD OF WAR COLLECTION

Los seguidores de Kratos no podrán resistir la tentación de llevarse una PS Vita con las dos aventuras originales de PS2 adaptadas a PS Vita y una tarjeta de 8 GB.

Aventura
Sony
Ya disponible
Precio: 199,99 €



VITA + TARJETA 4 GB + INVIZIMALS: LA RESISTENCIA



Cuando se lance el nuevo *Invizimals*, también se pondrá a la venta este irresistible pack con el código de descarga, la consola y una tarjeta de 4 GB.

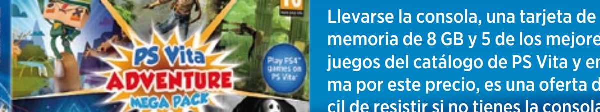
Aventura
Sony
Noviembre
Precio: 199,99 €

VITA + TARJETA 8 GB + RATCHET & CLANK TRILOGY



Gracias a la tarjeta de 8 GB incluida en este bundle no tendrás problemas en descargarte los tres *Ratchet & Clank* originales de PS2, adaptados a PS Vita.

Acción
Sony
Ya disponible
Precio: 199,99 €



VITA + ADVENTURE MEGA PACK

Llevarse la consola, una tarjeta de memoria de 8 GB y 5 de los mejores juegos del catálogo de PS Vita y encima por este precio, es una oferta difícil de resistir si no tienes la consola.

Aventura
Sony
Septiembre
Precio: 199,99 €



IFEMA - 17-19 OCT.

Abierto al Público: de 10 a 20 h.

16 OCTUBRE. Sólo Profesionales: de 9 a 20 h.

#WE ARE GAMERS

Te esperamos en la Gran Feria del Videojuego

PROMUEVE



ORGANIZA









www.madridgamesweek.com

NOVEDADES



FIFA 15. El referente de los juegos de fútbol estrena una nueva temporada sacándole aún más partido al potencial de PS4 y completando, todavía más, su plantel de licencias oficiales.

PÁGINA 40

DESTINY

El fascinante shooter de Bungie promete convertirse en el referente del género gracias a su original y atractivo multijugador.



InFamous First Light. El universo de *InFamous* se expando con un juego que usa de base el universo de *Second Son*, pero puede jugarse aunque no se tenga el juego original.



Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution. Tras este larguísimo nombre se oculta un nuevo juego de la saga que nos reta a participar en un Torneo Mundial y explorar una gran isla.

¡LLEGA LO BUENO!

Si estos meses atrás no sabías qué dar de comer a tu consola, tranquilo, que la hambruna ya toca a su fin. Para irte quitando el apetito te presentamos dos de los juegos más importantes del año, *Destiny* y *FIFA 15*. Pero si tus gustos son más especiales, y pasas de los tiros y el fútbol, te recomendamos que no pierdas de vista dos descargables muy interesantes, la aventura plataformera *Rogue Legacy* y el incalificable *Hohokum*. Si te gustan los juegos con historia y acabas de estrenarte en PS4, atento a *Metro Redux* y si buscas disparos sin complicaciones, seguro que ya conoces *Garden Warfare*. Y esto no ha hecho más que empezar...

PS4

PS3

PS Vita

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



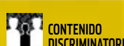
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



12 EDAD RECOMENDADA


CONTENIDO DISCRIMINATORIO


DROGAS



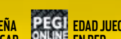
SE DICEN PALABROTAS


SEXO


JUEGO DE TERROR


CONTENIDO VIOLENTO


ENSEÑA A JUGAR


EDAD JUEGO EN RED

JUEGO RECOMENDADO Play Manía



Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA CANADA**
Editor: **EA SPORTS**
Lanzamiento: **25 SEPTIEMBRE**
Precio: **69,95 €**
Precio Edición Ultimate: **79,95 €**

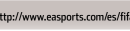

JUGADORES **1-4**

JUG. ONLINE **2-22**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**


http://www.easports.com/es/fifa


La joya de la corona de EA Sports se interna de nuevo en PlayStation 4 con una gran apuesta por lo visual.

EA SPORTS COMPLETA LA **TRANSICIÓN** A PS4

FIFA 15

Lleva dos décadas de trajín en sus rodillas, pero el simulador de EA está en mejor forma que nunca, tanto física como jugablemente.

Tras la toma de contacto que fue *FIFA 14*, este año EA Sports Vancouver ha pegado una patada sobre la mesa con todos los tacos. Desde que diera con la tecla balompédica en *FIFA 08*, el primero que salió para PS3, el estudio canadiense no se ha cansado de pulir su diamante temporada tras temporada. El año pasado, con motivo del estreno de la nueva generación, se lanzó ya una entrega de la saga hecha expresamente para ella. El resultado fue más que notable, superior en todo respecto a PS3, pero, a pesar del estreno de un nuevo motor gráfico, no hubo un salto de calidad particularmente significativo. Sin embargo, tras esa primera temporada de rodaje, el proyecto futbolístico de EA Sports para PS4 ha engrasado ya su maquinaria. La base general es la misma, con el motor Ignite por bandera, pero se ha mejorado con decenas de pulimentos visuales y jugables que hacen que los partidos sean como una retransmisión televisiva, mucho más que el año pasado.

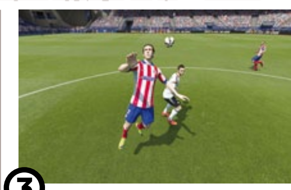
La calidad de un simulador deportivo suele ser directamente proporcional a la calidad de su control y *FIFA 15* cumple con creces en ese apartado. Repiten todas las características que se han ido añadiendo en los últimos años (defensa táctica, protección del balón con los brazos, segadas consecutivas), pero se han remozado varios elementos que hacen que el manejo de los futbolistas y el transcurso de los partidos se sientan mucho más naturales. Hay que destacar que el desplazamiento de los jugadores ha ganado en agilidad, volviendo un poco a la línea de *FIFA 13* (si jugas-

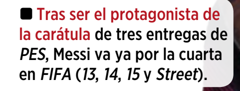
Tras ser el protagonista de la carátula de tres entregas de *PES*, Messi va ya por la cuarta en *FIFA* (*13*, *14*, *15* y *Street*).

LA **FÓRMULA DEL MEJOR TOTAL,** AMPLIADA POR ENÉSIMA VEZ


1 **MOTOR IGNITE.** Tras el debut del nuevo motor de EA Sports ya en 2013, este año se ha hecho hincapié en añadir decenas de detalles visuales.


2 **LICENCIAS.** Están las ligas de 26 países (incluida la Segunda división de muchos). Vuelve la de Turquía y la de Inglaterra tiene todos los estadios.


3 **CONTROL.** El corazón es el de siempre, pero se siente muy diferente: tiros más difíciles, jugadores apenas “imantados” al balón, más tácticas...





Se han recreado "momentos clave" de algunos equipos. Escuchar y ver a Anfield entonar el "You'll never walk alone" es una gozada.



Hay nuevas animaciones que aportan realismo: los defensas colocan las manos atrás dentro del área, hay "camas" al saltar...



El parecido de los jugadores de clase media-alta está muy conseguido, y la expresividad de los rostros ha mejorado.

PARTIDOS EMITIDOS EN TU TELEVISIÓN



CONTINUIDAD. El juego y los vídeos se encadenan de manera fluida. Gracias a los recogelotas, no hay "cortes visuales".



DESGASTE DEL CÉSPED. El terreno de juego se llena de pisadas y marcas en tiempo real. La ropa también se embarra.



EMOCIONES. Los futbolistas modifican su actitud entre ellos según lo que suceda. Hay riñas, aplausos, lamentos, reproches...

El proyecto futbolístico de EA Sports para PS4 ha engrasado ya su maquinaria con decenas de pulimentos visuales y jugables que hacen que los partidos sean como una retransmisión.



teis al *14*, recordaréis que el ritmo era bastante lento). Lo mismo sucede con la física del balón, mejor calculada, lo que hace que los pases sean mucho más fieles a como serían en la realidad (ojo a las entregas en largo) y que los balones aéreos se puedan afrontar de una forma más profunda (por ejemplo, con remates de cabeza estando de espaldas). Sin embargo, lo que más nos ha llamado la atención es la desaparición casi absoluta del típico "efecto imán" de los jugadores hacia la pelota. Por lo general, cuando damos un pase, rematamos de cabeza, chocamos o robamos, si no dirigimos hacia el esférico al jugador, éste pasa de largo o se lo zampa. Sólo el futbolista que tiene controlado el balón experimenta ese "efecto imán" (pero sólo al conducir, no al chutar).

Otra novedad destacada del control es el tándem tiros-porteros. El sistema para engatillar es el de siempre, con una barra de potencia y el botón L1 para dar efectos, pero hay que ser más astuto, pues ya no vale con hacer diez veces el típico tiro al palo largo, sobre todo porque el comportamiento de los porteros se ha remozado. Ahora los guardametas realizan una mayor variedad de paradas y rectificaciones. Eso sí, los hemos visto cometer alguna que otra cantada, en especial en forma de rechaces muertos en el área. Es posible que, en la versión comercial del juego, esté subsanado, pero en la que nosotros probamos nos sucedió alguna que otra vez.
Por otra parte, las faltas y los saques de banda ofrecen una mayor variedad de opciones, ya que ahora, además de al lanzador, podemos manejar también a los receptores, para desmarcarlos al punto que se nos antoje. Asimismo, hay una mayor variedad de opciones estratégicas. Además de las que se pueden gestionar desde el menú,

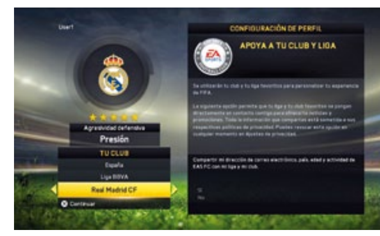


La lucha por la posesión ha mejorado, con "agarrones" cuyo efecto sí se aprecia visualmente. Podemos utilizar los brazos con L2.

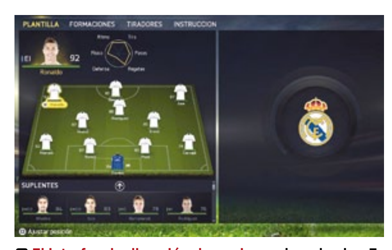


Los porteros realizan paradas más variadas, gracias a una nueva IA. Tirar al palo largo ya no es garantía de gol.

Hay 72 estadios, reales en su mayoría. Se ha recreado el exterior de algunos, como el Bernabéu o el Camp Nou.



El tono social se ha potenciado: podemos compartir momentos, ver notificaciones de nuestros amigos...



El interfaz de dirección de equipo se ha rehecho. Es más cuadrado y presenta los parámetros "a lo *PES*".



El horario de los partidos se puede establecer en intervalos de media hora, de 12.00 a 22.00. La iluminación varía mucho.



Los efectos de lluvia y nieve están muy conseguidos, si bien se echa en falta que supongan un mayor desgaste del césped.

La nómina de modos de juego deja un sabor agridulce: el conjunto es muy completo, pero carece de novedades, en especial el modo Carrera.



podemos elegir sobre la marcha entre siete niveles de defensa-ataque. En cuanto a la IA, hay siete niveles de dificultad.

La otra vertiente en la que brilla *FIFA 15* es su apartado visual, gracias a la adición de infinidad de pequeños detalles cuya simbiosis se traduce en un enorme realismo. Lo más destacado son las emociones de los jugadores, que se alegran, se lamentan, se enfadan, se empujan, se insultan, agradecen al público su aliento... El desgaste del césped, que se produce en tiempo real, también está muy conseguido. Junto a eso, el tono televisivo está muy acentuado. No hay ni un solo "corte", sino que las jugadas y los vídeos que saltan cuando el balón está parado se concatenan de forma muy fluida, mostrándonos primeros planos de los futbolistas, repeticiones de las jugadas clave... En especial, destaca el trabajo de los recogepelotas, que son aún más activos que en *FIFA 14*, y el de los propios jugadores, que corren a por el balón si sale o lo llevan hasta el córner para colocarlo, por ejemplo. Asimismo, hay una mayor variedad de rótulos en pantalla, como el de los onces titulares una vez empezado el partido, otro para la edad de un jugador que esté siendo protagonista (junto con alguna estadística que venga al caso)... Los jugadores de clase alta y media-alta están muy bien recreados, aunque es aquí donde más

DISFRUTANDO DEL FÚTBOL DESDE EL **SALÓN DE CASA**

1 **CARRERA.** Es el más profundo de los modos "offline", ya juguemos como mánager o como jugador. Hay fichajes, ojeadores, contratos...



2 **TORNEO.** Además de disputar cualquiera de las ligas licenciadas, se pueden crear torneos personalizados, algo que no incluyó el *FIFA 14* de PS4.



3 **JUEGOS DE HABILIDAD.** En total, hay 56 minijuegos que sirven como tutorial y para picarse con los amigos. Casi todos son nuevos.



■ La IA de los rivales cuenta con nuevas actitudes, como la de irse al córner a perder tiempo si, llegado el minuto 90, va ganando.



■ El público está recreado en 3D y da un gran ambiente a los partidos, aunque sigue el problema de que hay muchos "clones".



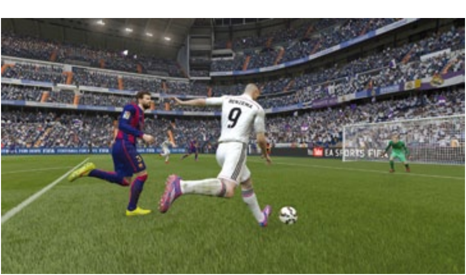
■ En las faltas y los saques de banda, podemos controlar a cualquiera de los receptores, para que se desmarquen bien.





margen de mejora hay. Los rostros han ganado en expresividad, pero están lejos del nivel mostrado por *NBA 2K*. ¿Y sabéis de alguien que corra y no sude ni una gota? Lo mismo sucede con el público, que, a pesar de los geniales cánticos y su efecto tridimensional, queda en evidencia cuando la cámara se acerca a él y muestra clones a puñados. En cuanto a los comentarios, Manolo Lama, Paco González y Antoñito Ruiz continúan con su buen trabajo. Eso sí, nos gustaría que las anécdotas que cuentan al inicio de los partidos se prodigaran más en el transcurso de los encuentros. Respecto a la BSO, hay 46 temas, de artistas como Avicii, Kasabian, Milky Chance, Icona Pop o Niko & Vinz. Muchos de ellos resultan tremendamente pegadizos.

La nómina de modos de juego nos ha dejado un sabor agridulce. Lo más destacado es que están licenciadas casi todas las ligas importantes (con actualizaciones constantes de los equipos y su rendimiento), en especial la inglesa, que tiene todos los estadios y hasta los rótulos oficiales. Objetivamente, el conjunto es muy completo, tanto offline como, sobre todo, online. Los cromos del Ultimate Team, los partidos de hasta 22 jugadores de Clubes Pro (modo que ya no estará en PS3) o los ascensos y descensos de Temporadas dan para muchísimo tiempo. Si a eso se añaden los Juegos de habilidad, los eventos online o los piques sociales... Eso sí, nada de eso es nuevo, y el modo Carrera pide a gritos algo como lo que ya ha hecho *NBA 2K*, algo que realmente nos haga sentir en el pellejo de un entrenador o un jugador. Aún con eso, la inercia ganadora de EA Sports con su saga más destacada sigue extendiéndose. Tras la pequeña avanzadilla del año pasado, *FIFA 15* supone un importante paso visual y jugable para asentar un nuevo dominio en la liga de PS4.



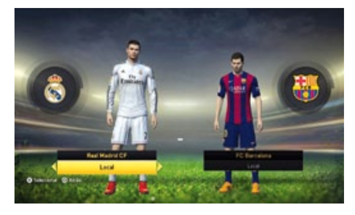
■ Se han incluido detalles como el movimiento del banderín de córner o el del soporte de la portería (éste, demasiado exagerado).



■ Se puede configurar la actitud ofensiva-defensiva entre siete niveles. Dos son nuevos: "poner el autobús" y "todos al ataque".

» JUGAR CON AMIGOS, LA SALSA DEL FÚTBOL

Entre los modos online, destaca Ultimate Team, donde hay que crear un equipo a base de cromos de jugadores, ya sea comprando sobres o pujando en subastas. Hay que atender a la química entre ellos y gestionar diversos objetos. No es el único modo para jugar en sociedad:



TEMPORADAS. Jugando solos o en cooperativo, debemos ascender (o descender) a lo largo de diez divisiones.



CLUBES PRO. Permite disputar partidos de hasta veintidós jugadores, manejando cada uno a un jugador, portero incluido.



MOMENTOS DE LA SEMANA. Son eventos inspirados en partidos recientes, en los que se pide cumplir algún objetivo.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
La continuidad visual de los partidos. Las mejoras jugables. La licencia de Inglaterra.

» LO PEOR
No hay novedades en los modos de juego. Alguna que otra cantada de los porteros.

Te gustará + que... FIFA 14



Te gustará + que... COPA MUNDIAL BRASIL



89	**» GRÁFICOS** Es como una transmisión televisiva. Se han añadido decenas de detalles.
92	**» SONIDO** Los comentarios de siempre y una atmósfera más lograda que nunca.
90	**» DIVERSIÓN** El control ha ganado en agilidad y, en general, todo es más natural.
92	**» DURACIÓN** El modo Carrera y la terna online dan para toda una temporada.
NOTA 90	EA Sports mete otro golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga ya está asentada en PS4.



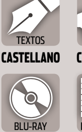
JUEGO Play RECOMENDADO





Género: SHOOT' EM UP
Desarrollador: BUNGIE
Editor: ACTIVISION
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 69,95 €
Precio Ed. Espectro: 164,95 €



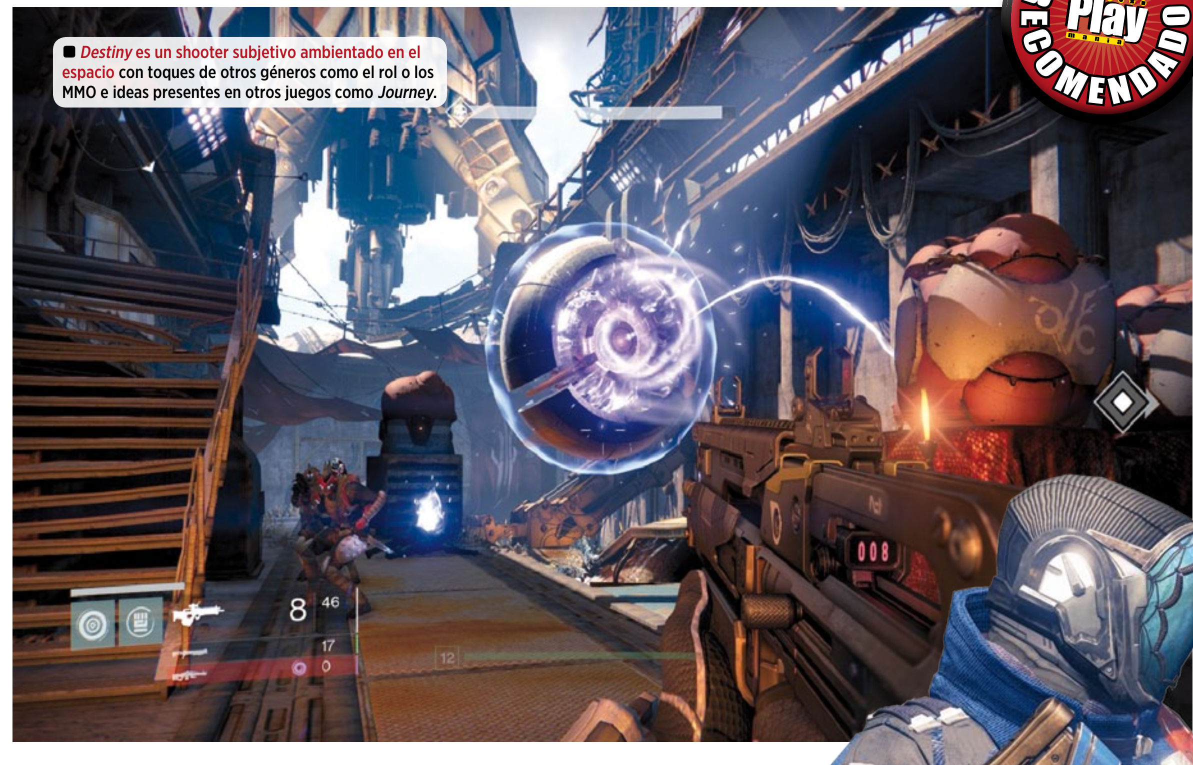






JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-12 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

www.destinythegame.com/es



Destiny es un shooter subjetivo ambientado en el espacio con toques de otros géneros como el rol o los MMO e ideas presentes en otros juegos como *Journey*.

EL **DESTINO** DE LA HUMANIDAD, EN NUESTRAS MANOS

Destiny

Bungie cumple con su destino y nos brinda una enorme y muy ampliable epopeya interplanetaria para que la disfrutemos solos o en la mejor compañía.

Cinco años de desarrollo y 500 millones de dólares después, por fin llega *Destiny* a nuestras consolas. El nuevo juego de Bungie (los creadores de *Halo*) no sólo tiene como objetivo revolucionar panorama de los shooters en consola sino que, además está llamado a ser el título que dé el pistoletazo de salida, por fin y de una vez por todas, a la "verdadera nueva generación".

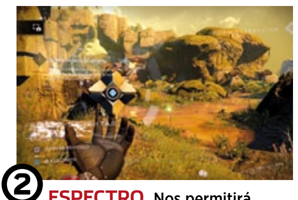
***Destiny* nos sumerge en un futuro que pinta bastante negro** para la humanidad. Hubo un tiempo en el que los humanos, apoyados por una entidad llamada el Viajero, fuimos capaces de colonizar otros planetas. Pero esta época toca a su fin: el Viajero agoniza y las huestes de la Oscuridad ganan terreno a gran velocidad. Donde antes había prosperidad, ahora quedan ruinas. Nuestro último bastión es la Torre, un lugar donde se reúnen los Guardianes, elegidos de la Luz que siguen luchando para frenar el avance de la Oscuridad. Y nosotros formaremos parte de estos Guardianes.

Antes de comenzar *Destiny*, tenemos que crearnos a nuestro personaje (podemos tener varios), eligiendo su aspecto, su sexo y su raza (humano, insomne y exo). Estas decisiones son meramente estéticas. La importante (porque marcará nuestro estilo a la hora de jugar) es la elección de la clase: hechicero, titán y cazador, cada una con sus propias características. Una vez creado nuestro guardián, damos nuestros primeros pasos por este universo siempre acompañados por nuestro Espectro, un pequeño chisme que revolotea a nuestro alrededor hablándonos con la voz de Tyrion Lannister (en castellano) y que nos hará

ASÍ SE FORJAN ESTOS **GUARDIANES** DE LA GALAXIA



1 **EDITOR.** Un editor algo básico (aunque suficiente) nos permite elegir el aspecto, raza, sexo y clase de nuestro guardián. Podemos tener varios.

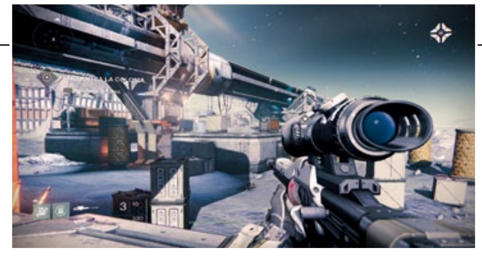


2 **ESPECTRO.** Nos permitirá reconocer el terreno, "hackear"... ¡Y además nos habla con la voz en castellano de Tyrion Lannister!



3 **NIVELES.** Al jugar acumulamos experiencia y subimos de nivel como si fuera un juego de rol.

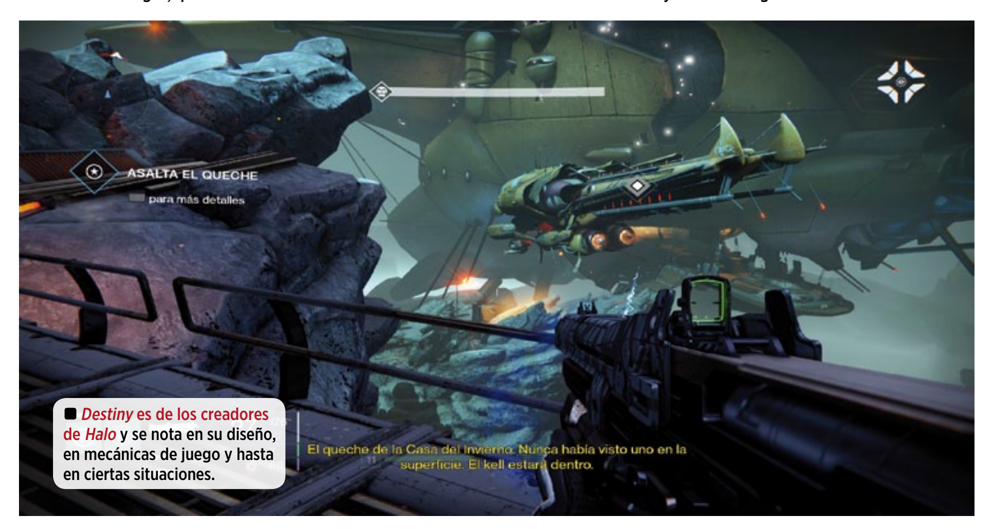




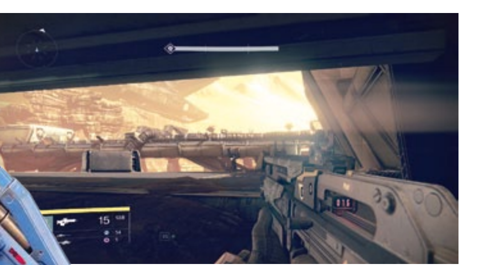
Podremos jugar todas las misiones solos o formar una escuadra con otros dos amigos, que es sin duda lo más divertido

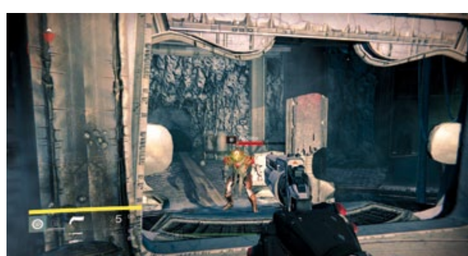


La campaña principal nos llevará unas 15 horas pero hay muchas misiones secundarias y además Bungie añadirá muchas más.

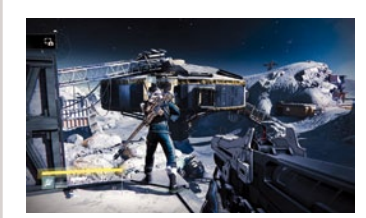


Destiny es de los creadores de *Halo* y se nota en su diseño, en mecánicas de juego y hasta en ciertas situaciones.





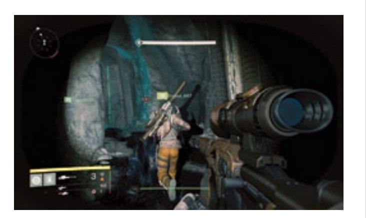
UN **COOPERATIVO** A PRUEBA DE BALAS



¿EN SOLITARIO? Aunque queramos jugar solos, nos cruzaremos con otros jugadores que podrán ayudarnos o no.



ESCUADRAS. Lo ideal es disfrutar las misiones de *Destiny* cooperando con dos jugadores más en escuadras, abiertas o no.



"RAIDS". En estas misiones especiales participarán dos escuadras (6 jugadores) cooperando. Las renuevan periódicamente.

Lo mejor de *Destiny* es la sensación que tenemos de estar ante algo "grande" nada más empezarlo.

de cicerone, de guía y de unas cuantas cosas más. Nuestra búsqueda de respuestas comenzará en la Tierra, pero después iremos abriendo otros escenarios como la Luna, Venus o Marte. El desarrollo no es 100% lineal, y será frecuente que tengamos varias misiones para elegir, tanto las del modo Historia como las misiones secundarias. El único límite lo pone nuestro nivel: si por ejemplo hacemos con nivel 10 una misión en la que se recomienda tener nivel 10, la dificultad será "normal" mientras que si esa misma misión la hacemos con nivel 8 será más difícil. Por ello, entre misión y misión de la trama principal, conviene que nos perdamos por estos entornos realizando misiones de patrulla (con tareas aleatorias), de Asalto, etc. Son la mejor forma de ir consiguiendo experiencia para subir de nivel, además de mejorar nuestras armas y equipo como si de un juego de rol se tratara. Dichas misiones no suelen tener objetivos muy variados (básicamente alcanzar un lugar y defenderlo, acabar con cierto objetivo, limpiar una zona de enemigos...) pero lo cierto es que son muy divertidas, gracias a que los escenarios suelen ser amplios (aquí se nota la mano de Bungie) y, sobre todo, a sus opciones cooperativas. Y es que, aunque es posible terminar *Destiny* en solitario, lo más divertido es formar una escuadra de hasta tres guardianes para superar todas estas misiones (las principales y las secundarias).

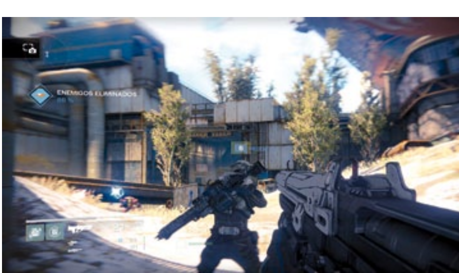
Pero lo más llamativo, y uno de los aspectos que hacen especial a este juego, es que, aunque juguemos en solitario, en nuestras aventuras nos cruzaremos con otros guardianes. Dichos guardianes podrán convertirse en desconocidos aliados que nos echen un cable en un tiroteo antes de seguir su propio camino, o bien ignorarnos (que por desgracias es lo que acaba sucediendo la mayoría de las veces). Para posibilitar este "toque *Journey*", »



Para movernos por los escenarios podemos usar el Colibrí, una especie de motojet que mola todo.



Nuestro objetivo como Guardianes es frenar a la Oscuridad. Sin ser muy original, la trama es interesante, aunque no lo explican todo...



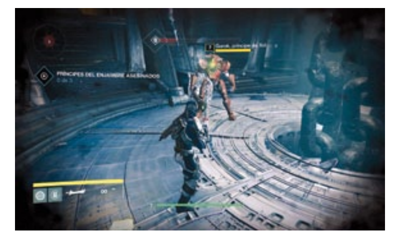
Aunque juguemos en solitario, en nuestras aventuras nos cruzaremos con otros. Hay que jugar conectados.



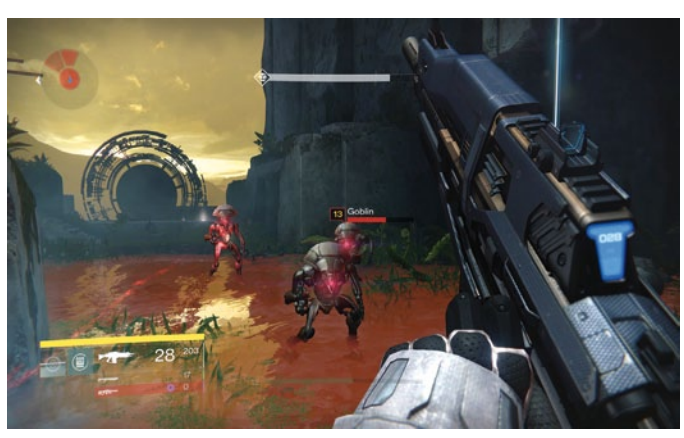
El desarrollo no es 100% lineal. Nuestro nivel sirve para delimitar la dificultad de las misiones y si podemos acceder a ellas o no.



Las armas son variadas. Hay armas principales, especiales y pesadas. Y pueden ser mejoradas.



Destiny es un shooter subjetivo, aunque ciertas secciones se juegan en tercera persona.





Coqueteando con el rol y los MMO, *Destiny* es un shooter subjetivo con un fuerte componente social que te conquistará desde la primera partida.

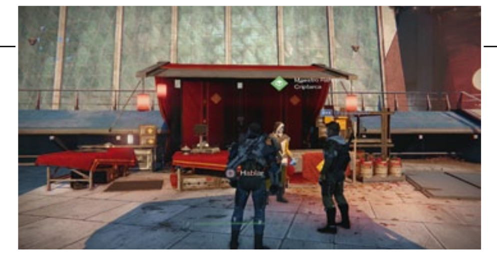
Destiny nos obliga a jugar siempre conectados a internet aunque juguemos solos. Podemos cruzarnos con gente en casi todos los momentos, excepto cuando atravesemos una "zona de oscuridad". En dichas zonas actuaremos en solitario, salvo que hayamos entrado con una escuadra, y no habrá "respawn" automático al morir, sino que empezaremos desde el último "checkpoint". Pero el sitio donde más gente nos encontraremos será en la Torre, nexo entre los distintos escenarios y el lugar donde se nos encargarán misiones y contratos, donde podemos comprar (desde armas y equipo hasta nuestra nave para los viajes interplanetarios) y cobrar recompensas.

Aunque el juego en cooperativo es la razón de ser de *Destiny*, en Bungie también han querido ofrecernos una experiencia competitiva. Este multijugador competitivo se concentra en el Crisol, un lugar que contiene distintas arenas en las que competiremos con y contra otros guardianes en distintos tipos de partida: todos contra todos, control de zonas, deathmatch por equipos, rescate... Lo bueno de este PvP es que todo el equipo y las mejoras se mantienen también para el modo Historia (y viceversa). Lo malo es que esto mismo puede generar cierta desigualdad, pero es un sistema que premia al que más juega.

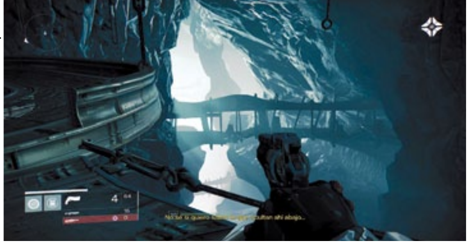
UNA **EDICIÓN ESPECIAL** DIGNA DE LOS MEJORES GUARDIANES

Exclusiva de la cadena de tiendas GAME, la edición Espectro incluye una réplica de este artefacto con sensor de movimiento y luces y sonidos del juego (sólo le falta hablar con la voz de Tyrion Lannister). Además, incluye extras como una "guía de campo", postales de la Edad de Oro y diverso contenido descargable de lo más jugoso, incluyendo el Pase de Expansión. Eso sí, esta edición cuesta 164,95 euros...





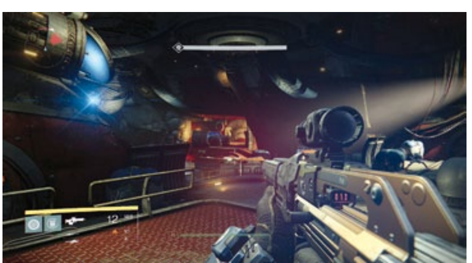
■ La Torre es el punto de encuentro de los Guardianes y donde cobraremos las recompensas. La visitaremos a menudo.

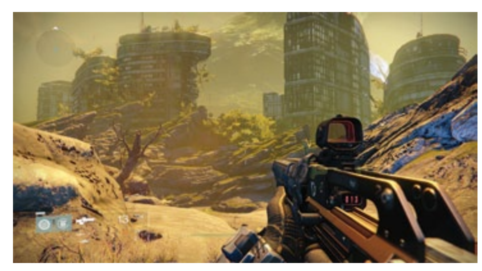


■ Iremos a la Luna, las ruinas de la Tierra y otros planetas como Venus o Marte. Habrá cuevas, zonas pantanosas, urbes derruidas...



■ No son deslumbrantes pero los gráficos de *Destiny* convencen gracias a su sólido rendimiento y su brillante parcela artística.

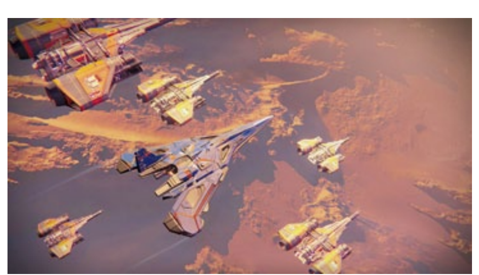




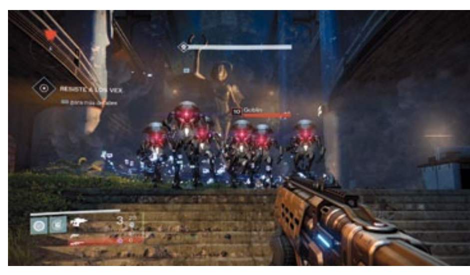
El sistema de control es una delicia, y se adapta como un guante al Dual Shock 4 (la luz del mando cambia de color en función de la situación: blanco cuando sacamos la linterna, rojo si nuestra barra de vida está llegando a limites preocupantes...). Acciones como el "doble salto gravitatorio" o pilotar vehículos son muy gratificantes y hacen de *Destiny* un shooter accesible a pesar de su envergadura.

En cuanto al apartado técnico, aunque sin deslumbrar también nos ha convencido gracias a sus 30 fps estables (en nuestras partidas no hemos notado fallos graves en este sentido) a 1080p y con detalles meritorios, como los efectos de luz o ciertas texturas. Pero donde más brilla *Destiny* es en su parcela artística, con un diseño de escenarios sobrecogedor y un elenco de enemigos, entre lo fantástico y lo tecnológico, realmente fabuloso y con una IA que no está nada mal. Un profesional doblaje al castellano y las brillantes partituras de Paul McCartney y Martin O'Donnell, que acompañan los momentos más emocionantes, son otras virtudes. Hablando ya de su duración, la trama principal puede llevarte unas 15 horas, pero luego queda el Crisol y muchas misiones secundarias. Y la promesa de Bungie de expandir este universo sin tregua, no sólo a través de DLC sino con actualizaciones periódicas que nos brindarán nuevas misiones y modalidades. En este sentido, la app de *Destiny* es útil para mantenernos informados de las novedades. Pero vamos, que tenemos divertidos tiroteos en el espacio para mucho, mucho tiempo.

Destiny cumple lo prometido y con creces. Es un absorbente y muy bien construido shooter pensado para disfrutar en compañía con un enfoque social sin parangón (al menos en consola) y que contribuye a saciar nuestras ansias de verdadera "next gen". Sin duda, uno de los mejores del año.



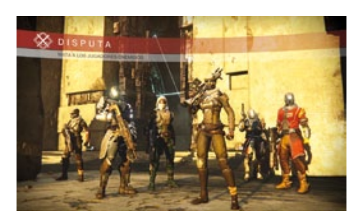
■ Podremos comprar nuevos modelos de naves, aunque sin ninguna función práctica más allá de dar envidia a nuestros amigos.



■ Sin ser demasiado originales, los enemigos son bastantes variados. Cada raza tiene su jerarquía. Y no faltan los jefes finales.

» PARA **FUNDIR** A OTROS GUARDIANES

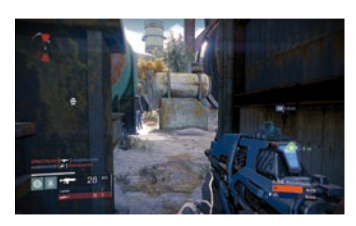
El Crisol aglutina toda la parte online competitiva de *Destiny*, con distintos mapas (en distintos planetas) que albergan distintas modalidades de partida (de momento bastante clásicas) en las que podremos usar el equipamiento que hayamos conseguido fuera del Crisol.



ESCARAMUZAS. Hasta 12 jugadores pueden competir en los distintos tipos de partidas que ofrece el Crisol.



MODALIDADES. Hay Rescate, Todos contra Todos, Control, Deathmatch por equipos... Y es posible usar vehículos.



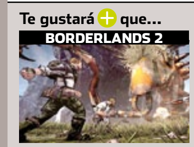
USA TUS ARMAS. Podrás usar tu equipo en el PvP. ¿Que eso desequilibrará las partidas? Bueno, la vida no es justa...



» LO MEJOR
Divertidísimo sobre todo jugando con amigos. Su mezcla de géneros funciona.

» LO PEOR
Los objetivos de las misiones no son muy variados. Obliga a jugar conectado siempre.

Te gustará + que... BORDERLANDS 2



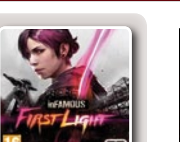
Te gustará + que... KILLZONE SHADOW FALL



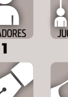
90	**» GRÁFICOS** Sin deslumbrar, convencen sobre todo en su parcela artística.
92	**» SONIDO** Buenos efectos de sonido, gran BSO y bien doblado al castellano.
93	**» DIVERSIÓN** Es divertidísimo sobre todo si lo disfrutamos en compañía.
96	**» DURACIÓN** Unas 15 horas para la historia pero ofrece mucho más. Y es ampliable.



Un shooter con influencias de otros géneros que funciona de lujo gracias a su ambientación y a su fuerte enfoque social.



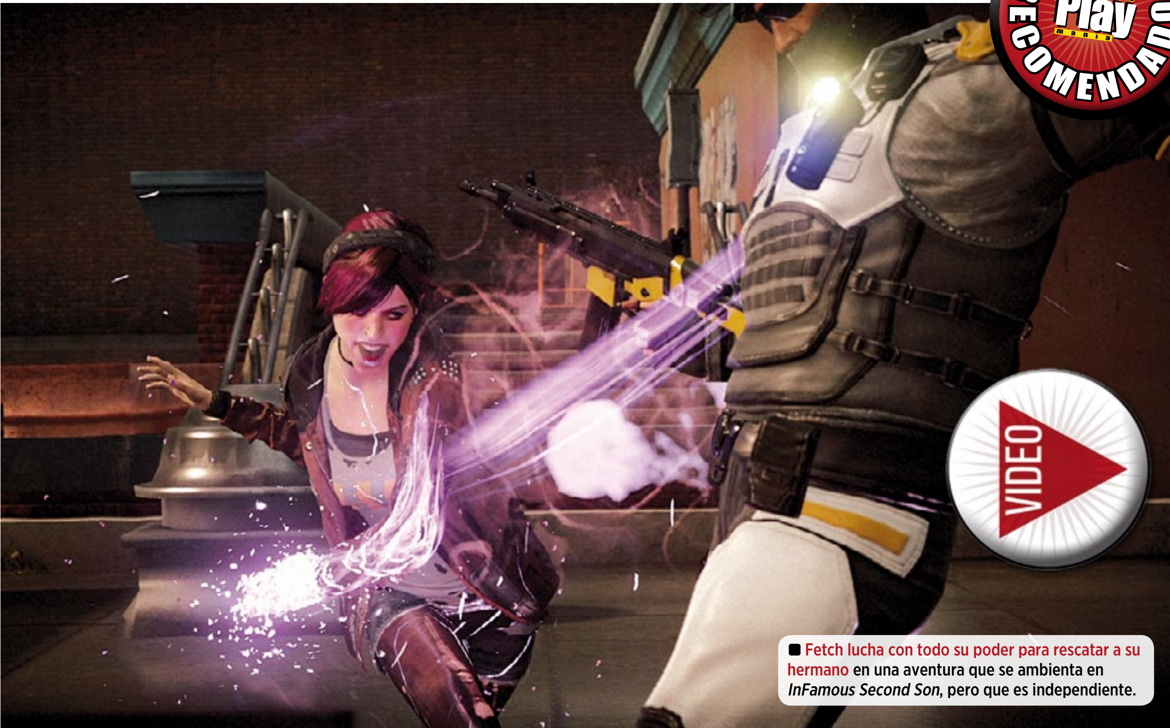

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
SUCKER PUNCH
Editor:
SCEE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
14,99 €



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.infamousthegame.com



Fetch lucha con todo su poder para rescatar a su hermano en una aventura que se ambienta en *InFamous Second Son*, pero que es independiente.

CATACLISMOS DE COLOR DE **ROSA**

InFamous First Light

Antes de que Delsin Rowe dejara Seattle patas arriba, una chavala pintó toda la ciudad de un estridente neón y lo arrasó todo por el camino. Ved su historia.

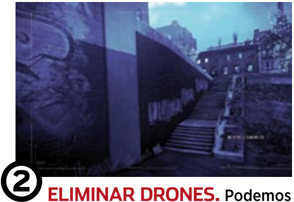
Como recordaréis los que jugasteis a *Infamous Second Son*, tres "conductores" escaparon de un furgón de Curdun Cay, cada uno con sus propios poderes. Una de ellos era Abigail "Fetch" Walker, una chica capaz de usar el neón para desplazarse a toda pastilla. Esta precuela (que podemos jugar en edición física o digital, incluso aunque no tengamos el juego anterior) se centra en la historia de la chica, que ya conocimos superficialmente en el pasado: ella y su hermano Brent se vieron metidos en asuntos de drogas y, cuando tuvo que usar sus poderes, las mafias y la policía del D.U.P. se les echaron encima. Así pues, hemos de sobrevivir en una Seattle a punto de ser tomada por las fuerzas del orden. Las calles son casi idénticas a las que vimos en *Second Son*, pero esta vez tenemos bastantes menos distritos en los que movernos. También pasamos bastante tiempo en Curdun Cay, en una etapa inmediatamente anterior a la historia de Delsin, cuando Fetch cuenta a la pérfida Brooke Augustine cómo desarrolló sus poderes. Esa parte de Curdun Cay se estructura como una arena en la que hemos de superar oleadas de enemigos.

Los poderes de "Fetch" son muy similares a los que probamos con Delsin aunque, lógicamente, se circunscriben sólo al neón. Así, podemos levitar unos instantes, disparar rayos o correr a una gran velocidad, incluso pared arriba. La heroína tiene su propio árbol de habilidades, así que con el tiempo podemos aprender a lanzar misiles buscadores o desatar una devastadora singulari-


Abigail Walker no quería usar sus tremendos poderes para no llamar la atención. Lo suyo es el neón.

SEATTLE, UNA CIUDAD LLENA DE TAREAS SECUNDARIAS

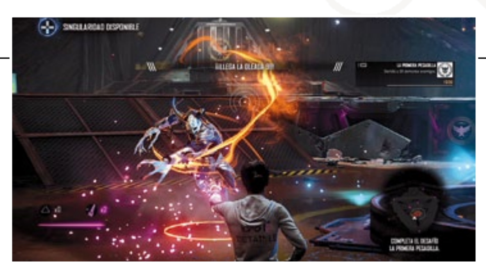

1 **LOS GRAFFITTIS.** Vuelven a la carga, pero esta vez son de neón. Hay que girar el Dual Shock para seguir la trayectoria del "garabato".


2 **ELIMINAR DRONES.** Podemos ver lo que "graban" desde nuestro móvil y calcular dónde estarán para eliminarlos. Ojo, que son rápidos.


3 **Y MÁS.** Hay rehenes que rescatar en varios puntos, espías a los que localizar o furgones del D.U.P. a los que eliminar si se ponen gallitos.



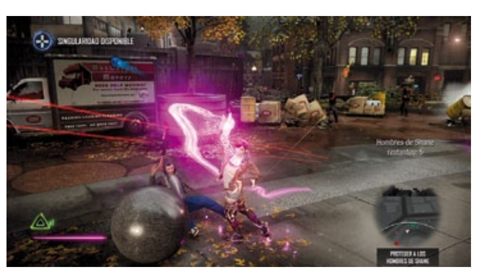
■ Hay nuevas escenas de corte al estilo cómic que narran la turbulenta historia de Fetch y su hermano Brent.



■ Los enemigos son idénticos a los del juego anterior, aunque durante el modo Arena vemos alguna ofensiva diferente.



■ Podemos jugar con Delsin en el modo Arena de Batalla si tenemos partidas grabadas de *Infamous: Second Son.*



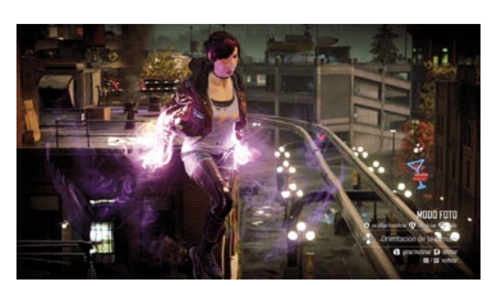


"Fetch" es capaz de desatar un poder del neón mucho más destructivo que el de su futuro compañero Delsin.

dad, que elimina a todos los malotes que tengamos delante. De hecho, el neón de "Fetch" es bastante más destructivo que el de Delsin, de cara a que la aventura resulte algo equilibrada. Además de dar cera a los enemigos, podemos cumplir tareas secundarias como recuperar orbes (llamados lúmenes), pintar graffittis o rescatar rehenes. Con todo, la variedad de misiones es bastante menor que en *Second Son* y, de hecho, ni siquiera tenemos un medidor de karma que modifique nuestros poderes o el final de la historia. Los enemigos se han reciclado por completo de la aventura anterior, aunque hay "malos malosos" que se han creado para la ocasión.

La duración del juego es realmente corta, ya que si no os entretenéis mucho con las misiones secundarias, podréis completar la aventura sin problemas en menos de cuatro horas. A pesar de ello, *First Light* es bastante rejugable, gracias a esas misiones extra, al modo Arena de Combate (oleadas cada vez más difíciles dentro de Curdun Cay) o al modo Foto, gracias al cual podemos compartir espectaculares instantáneas.

El motor gráfico sigue sorprendiendo, gracias sobre todo a los efectos de partículas que desata nuestra conductora. Es verdad que nos habría gustado ver más variedad de entornos porque estos ya nos los sabemos, pero eso no quita para que la acción siga siendo espectacular. En definitiva, aunque estamos ante más de lo mismo, su reducido precio y vistosidad justifican la compra para todo fan de los superpoderes.



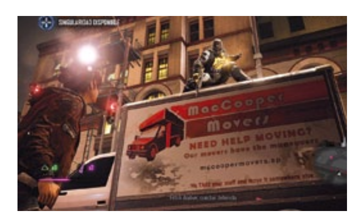
■ El modo Foto permite congelar la acción y obtener impactantes imágenes retocando la profundidad de campo, aplicando filtros...



■ Para recargar nuestra energía, de nuevo tendremos que acercarnos a los letreros de neón y pulsar el panel táctil.

» UN FLASHBACK EN LA PRECUELA

La acción se sitúa en dos momentos separados por dos años. El primero, cuando Fetch es reclusa en Curdun Cay (justo antes de *Second Son*). El segundo, dos años atrás, cuando intentaba sobrevivir con su hermano en las calles de Seattle. Ambas etapas se mezclan en la historia.



SEATTLE. Aún no es la ciudad fortificada de *Second Son.* Visitamos varios distritos conocidos, pero con menos espacio.



CURDUN CAY. Es un recinto de pruebas en el que hemos de superar oleadas de enemigos para contentar a Augustine.





EN CUALQUIER MOMENTO. Podemos pasar cuando queramos de una "etapa" a otra para superar sus respectivos retos.

VALORACIÓN

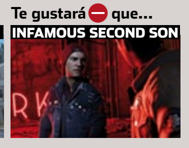
» LO MEJOR
Espectacular y dinámico. Ahora "Fetch" nos cae un poco mejor...

» LO PEOR
Es muy corto y recicla muchos elementos del juego anterior.

Te gustará + que... KNACK

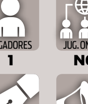


Te gustará − que... INFAMOUS SECOND SON

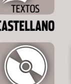


89	**» GRÁFICOS** Estupendos en los efectos de luz, partículas y animación facial.
85	**» SONIDO** Mismos actores de doblaje al castellano. Música cumplidora.
82	**» DIVERSIÓN** Mientras dura es intenso y cómodo, pero aporta poca novedad.
65	**» DURACIÓN** La historia se queda muy corta, pero hay muchas tareas extra.
NOTA 77	Expande con efectividad el universo de *Second Son.* Es una aventura muy recomendable, aunque corta.




Género:
SHOOT'EM UP
Desarrollador:
4A GAMES
Editor:
DEEP SILVER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €





JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

enterthemetro.com/es/redux/



Metro Redux nos ofrece los dos juegos de la saga remasterizados para PS4. Una oportunidad única de jugar a *Metro 2033* que nunca apareció en PS3.

DIN-DON-DIN, METRO DE **MOSCÚ** INFORMA: ¡HAN VUELTO!

Metro Redux

Dicen que los rusos son gente fría, pero si los pillas bajo tierra suelen estar bastante encendidos... Ya lo comprobamos en PS3 y ahora nos lo recuerdan.

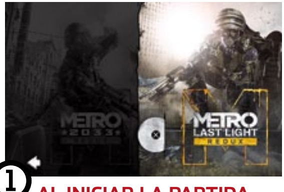
La saga *Metro* (basada en las novelas homónimas) se ganó el favor de un buen grupo de fans gracias a un enfoque algo diferente de los shooters: gran peso de la narrativa, pinceladas de survival horror, una gestión inteligente de nuestra munición... Los dos juegos (*Metro 2033* excusivo para Xbox 360) pasaron relativamente desapercibidos entre el gran público, pero 4a Games quiere reconquistar a sus fans con un pack para PS4 que reúne ambos juegos, con numerosas novedades.

Podemos comenzar en cualquiera de los dos juegos (si bien lo ideal es arrancar en *2033*) y modificar varias características: por ejemplo, elegir entre el modo Espartano y Supervivencia. El primero se parece más al desarrollo original de *Last Light* y hace más énfasis en la acción, la abundancia de munición y los enfrentamientos directos. El segundo (similar al desarrollo original de *2033*) da más pie a la infiltración, a aprovechar la munición y, en definitiva, a la tensión. Además, en ambos juegos podemos activar los modos Comando y Comando difícil, en los que no recibimos indicaciones en pantalla y los enemigos son más duros.

El motor gráfico 4a se ha usado para reconstruir todo el apartado visual de *Metro 2033* y, de propina, se han retocado muchos aspectos de *Last Light*: mejores efectos de iluminación, más animaciones para los personajes, texturas más convincentes... También se ha dado una vuelta a la IA de los enemigos para que resulte más realista. A la hora de la verdad, todos estos cambios no se no-

Las facciones pelean entre sí (el Cuarto Reich, los comunistas...) y nosotros estamos en medio.

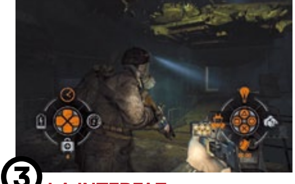
SUPERVIVENCIA AL GUSTO DEL CONSUMIDOR



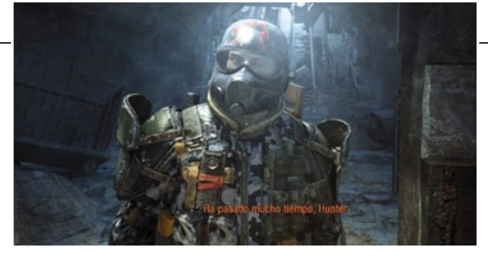
1 **AL INICIAR LA PARTIDA** elegimos qué juego abordar. Ojo, luego no podemos volver atrás hasta salir por completo de la sesión.



2 **UNA VEZ ELEGIDO,** toca decidir la dificultad (con dos opciones extra) y si jugamos en Espartano (más acción) o Supervivencia (infiltración).



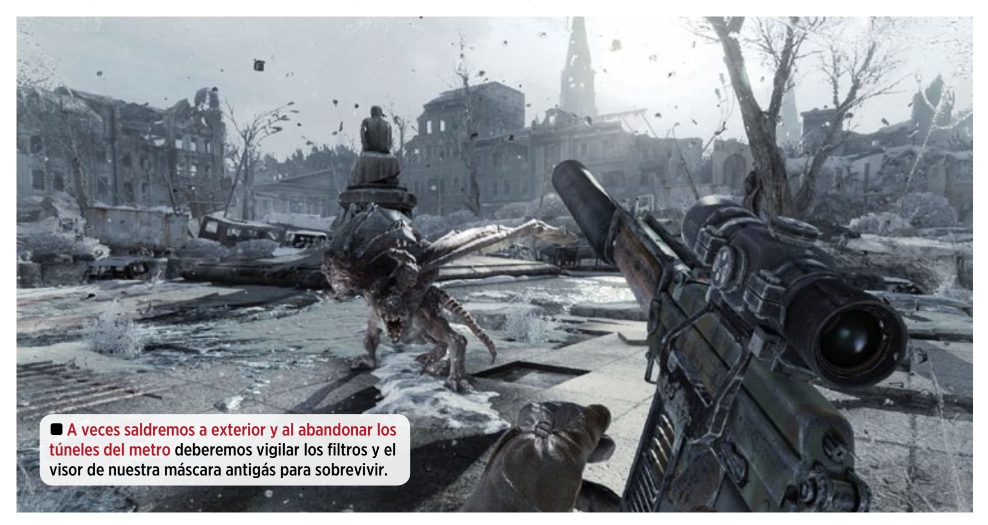
3 **LA INTERFAZ** de *Last Light* se usa ahora en los dos juegos. El acceso a armas y objetos (máscara, reloj, brújula) es más directo.



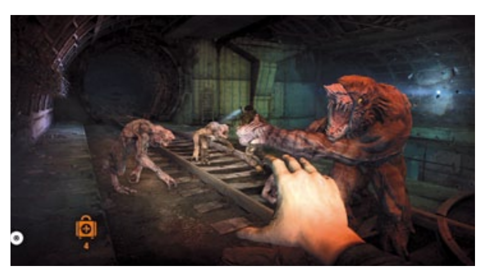
■ Los diálogos son muy comunes en la aventura. El juego está traducido y doblado al castellano, aunque con algún error.



■ Los gráficos se muestran en 1080 p y a 60 FPS, si bien los bajones en la fluidez son más comunes de lo que quisiéramos.



■ A veces saldremos a exterior y al abandonar los túneles del metro deberemos vigilar los filtros y el visor de nuestra máscara antigás para sobrevivir.

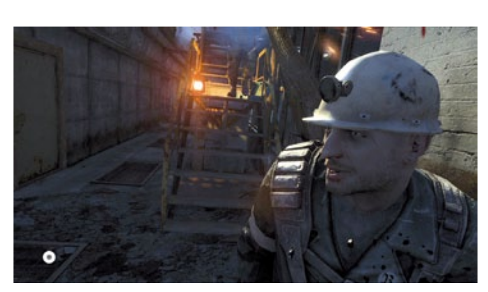




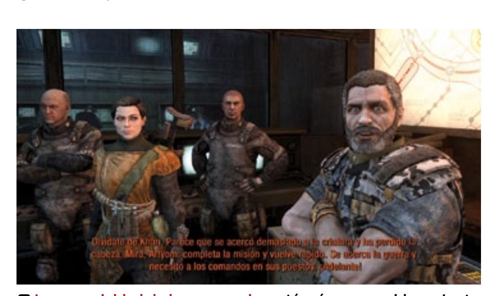
En PS3 no pudimos jugar a *Metro 2033* y ahora nos llega a PS4 junto con la segunda parte y con mejoras y DLC.

tan demasiado. Sí, los gráficos lucen un poco mejor (sobre todo en *Last Light*, que ya tenía una "base" más sólida), pero la expresividad y el comportamiento de los personajes siguen siendo bastante básicos. Da la sensación de lo que es: juegos de otra generación a los que se han añadido mejoras puntuales, pero sin una reconstrucción total. Ahora bien, lo que funcionaba en aquellos títulos sigue haciéndolo aquí. Nos referimos sobre todo a la ambientación, perfectamente construida a base de diálogos muy literarios y convincentes y a situaciones inesperadas en las que la acción más convencional da paso a varios segundos de terror y angustia. En parte, por eso resulta interesante superar la aventura en orden, ya que ambas historias están conectadas y el protagonista común, Artyom, va evolucionando junto a la sociedad de la Rusia postapocalíptica en la que vive.

Esto nos lleva a la pregunta de rigor: ¿merece la pena adquirir este pack? Pues teniendo en cuenta que *Metro 2033* nunca llegó a salir en PS3 y que ambos juegos cuentan con mejoras e incluyen todos los DLC, la respuesta es sí. Si ya jugaste a *Last Light* en PS3, quizá te merezca la pena descargar *Metro 2033* directamente de PS Store por 19,99 € (también *Last Light* está disponible de forma independiente). Es verdad que no se puede decir que sean juegos capaces abanderar un cambio generacional y técnicamente están lejos de los mejores, pero si tienes una PS4 su trama, ambientación y desarrollo sí que pueden llegar a atraparte como una buena novela.



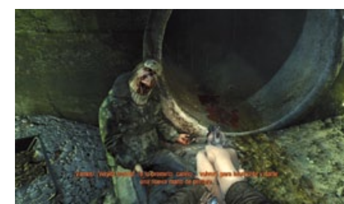
■ La oscuridad es una gran aliada para acabar con enemigos por sorpresa. Apagad los candiles y usad la visión nocturna...



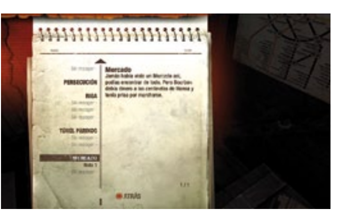
■ La expresividad de los personajes está más conseguida en *Last Light*, aunque ha habido retoques en ambos juegos.

» EL PLACER DE LA CLAUSTROFOBIA

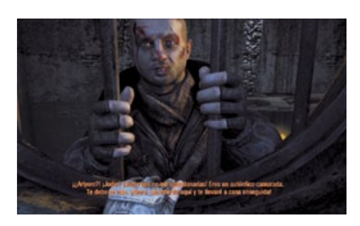
La historia tiene un peso fundamental en el desarrollo de ambos juegos. Hay mucho de ciencia ficción, pero también se tocan muchos temas "históricos" como el nazismo, el comunismo o la perenne ansia de poder. Artyom descubrirá un mundo nuevo (o no tanto) en los túneles.



LOS MOMENTOS SÓRDIDOS e incluso de arranques de locura son bastante comunes. ¿Qué es real?



HISTORIA. Hay numeroso diarios escritos por Artyom y otros supervivientes, que nos ayudan a entrar en contexto.



ALIADOS. A veces nos ayudan otros personajes que buscan escapar o eliminar a otro bando. Ojo con las traiciones...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La atmósfera y el coqueteo con el terror. Poder jugar en Play a *Metro 2033*.

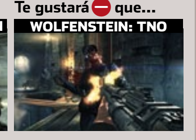
» LO PEOR

Los gráficos no son gran cosa. Algunos enemigos son realmente bobos.

Te gustará (+) que... **BLACKLIGHT RETRIBUTION**



Te gustará (–) que... **WOLFENSTEIN: TNO**



73	» GRÁFICOS	Mejorados, si bien tienen defectos que no son dignos de PS4.
75	» SONIDO	Digno doblaje al castellano, pero con despistes en la entonación.
80	» DIVERSIÓN	Gran ambientación e infiltración. La IA enemiga es flojilla.
88	» DURACIÓN	Los dos juegos más unas 10 horas extra por los DLC incluidos.
NOTA 76		La mejor versión para disfrutar de esta atractiva experiencia. En especial si te quedaste con ganas de jugar a *Metro 2033*.

JUEGO Play RECOMENDADO

Género: **ROGUELIKE**
Desarrollador: **CELLAR DOOR GAMES**
Editor: **CELLAR DOOR GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **12,99 €**

JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES NO
BLU-RAY NO	RESOLUCIÓN 1080 P

www.roguelegacy.com

En *Rogue Legacy* tendremos que explorar un castillo lleno de trampas y enemigos para derrotar a sus cinco jefes finales. El problema es que cada vez que entramos, los niveles son distintos.

UN DESARROLLO QUE PICA DE LO LINDO

La aleatoriedad de los niveles y (casi) de los protagonistas hace que cada partida sea distinta. Aunque afortunadamente cada mejora que ganemos o encontremos se mantiene ya para nuestros futuros "descendientes".



1 **ELIGE A TU HIJO.** Cada vez que muera tu caballero, uno de sus descendientes ocupará su lugar. Podrás elegir uno de los tres que te toquen.



2 **INVIERTE BIEN TU ORO.** Gasta tus monedas en distintas mejoras y no ahorres, ya que cada vez que entres al castillo perderás tu oro.



3 **TEN SUERTE.** En tus partidas encontraras distintos objetos de forma aleatoria que pueden ponerte las cosas más fáciles. ¡Mucha suerte!

ALEATORIAS **AVENTURAS** DE PIXELADOS CABALLEROS

Rogue Legacy

Muchas veces hemos intentado conquistar un castillo en la piel de un valiente caballero. ¡Pero nunca hemos necesitado a todos sus descendientes!

Con bastante retraso con respecto a su estreno en PC se presenta en las consolas de Sony este caballero de brillante armadura dispuesto a conquistar un castillo y, de paso, también nuestro todo tiempo libre, ya que conserva intactas todas sus armas para mantenernos enganchados hasta límites más allá de lo confesable.

Como su propio título deja entrever, *Rogue Legacy* asume muchas de las características de los "roguelike" clásicos (escenarios aleatorios, no hay "vidas", una muerte supone empezar desde el principio...) pero va mucho más allá. La premisa está clara: el héroe debe conquistar este castillo repleto de enemigos y trampas para terminar derrotando a sus cinco jefes finales. Cada vez que muramos, asumiremos el papel de un "hijo" (o hija) del héroe. Cada descendiente tendrá sus características, tanto las propias de su clase (bárbaro, hechicero, asesino...) como de su personalidad (los que tengan gigantismo serán más grandes, los que tengan vértigo lo verán todo al revés...). Y cada vez que entremos en el castillo deberemos elegir un vástago de entre tres opciones al azar. Nuestro principal objetivo en el castillo será encontrar cofres con objetos (también aleatorios) y acumular la mayor cantidad de monedas posible antes de morir, para que una vez fuera podamos invertirlas en distintas mejoras para nuestros futuros hijos (dichas mejoras sí se mantienen, pero perderemos todo el dinero sobrante cada

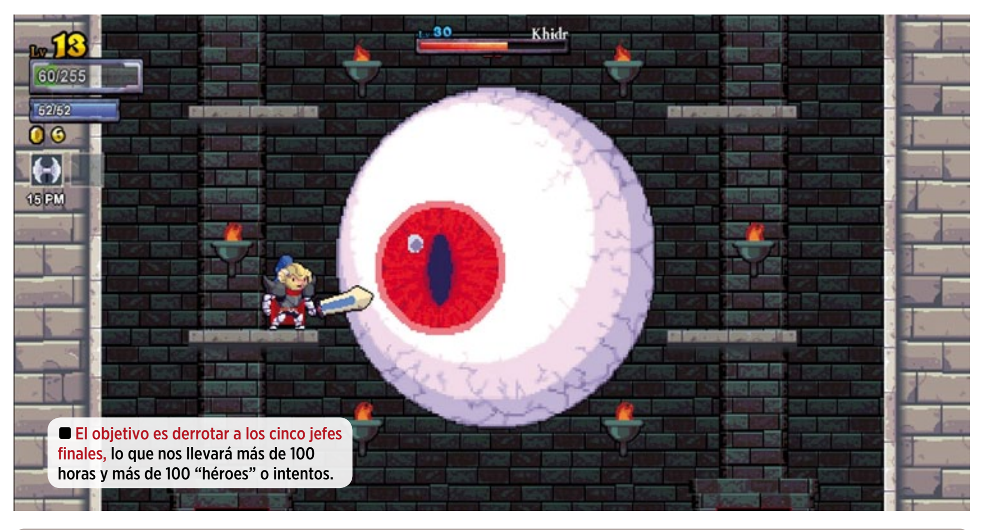
Cada "vida" será un caballero distinto, con características propias.



Los niveles son aleatorios, pero si renunciamos al 60% del oro podemos hacer que sean iguales. Piensa bien si te compensa...



El desarrollo es en 2D y la estética pixelada nos remite a los clásicos de los 16 bits, con lo que su atractivo es innegable.



El objetivo es derrotar a los cinco jefes finales, lo que nos llevará más de 100 horas y más de 100 "héroes" o intentos.

PS VITA: TE HARÁ FALTA UNA LUPA

Rogue Legacy en PS Vita nos permitirá seguir haciendo crecer a nuestros héroes gracias al "cross save",es decir, que podemos compartirla misma partida en PS3, PS4 y PS Vita. A pesar de la inferior resolución, en la portátil luce de lujo aunque le hemos encontrado una pega: cuesta leer ciertos textos debido al diminuto tamaño de la letra. Es algo incómodo...

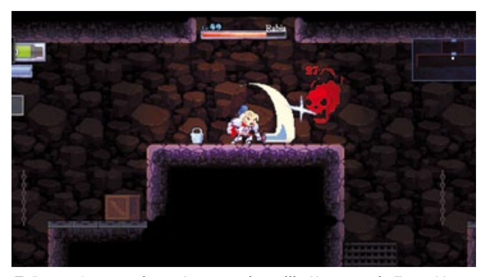
NOTA 84



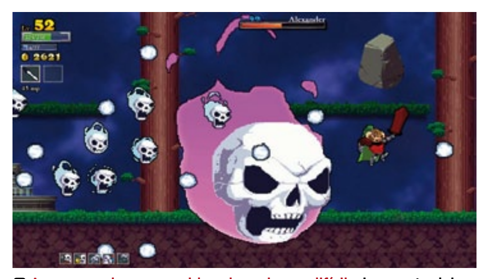
El componente azar y nuestra habilidad para adaptarnos a él son clave en este adictivo "plataformas de acción" en 2D.

vez que entremos en el castillo). Este componente "random" es lo que hace que *Rogue Legacy* sea tan especial, ya que nos obliga a adaptarnos en todo momento a lo que nos haya tocado. Eso sí, si renunciamos al 40% de nuestras ganancias, podremos hacer que el escenario no sea aleatorio y que los niveles sean idénticos a los de la última vez que entramos, lo que nos facilitará llegar hasta los jefes finales o alcanzar los cofres especiales.

Al principio moriremos con relativa facilidad. Pero a medida que juguemos lograremos acceder a runas (que nos permitirán sprintar, salto doble...), nuevo equipo (distintas espadas, cascos, guanteletes, botas...) y mejoras de todo tipo (aumentar la barra de vida, la resistencia, nuestro maná...). Y os garantizamos que siempre querréis jugar otra partida más para intentar acceder a tal o cuál mejora y ver qué os deparará el destino... Y si además tienes PS Vita, no podrás parar de jugar literalmente, ya que como es "cross buy" y "cross save", podrás continuar tu partida allá donde vayas. Y cuando lo termines por primera vez (te costará más de 100 hijos y unas 12-15 horas) podrás empezar una "Nueva Partida +", manteniendo tu nivel pero con una dificultad más elevada.
Una estética "retro pixelada" con un diseño de enemigos clásico a la par que entrañable y mucho sentido del humor (incluyendo guiños a otros juegos como *Skyrim*) hacen de *Rogue Legacy* un juego muy recomendable para todos aquellos que quieran sumergirse en un original y adictivo plataformas de acción en 2D. Y en castellano.



Rogue Legacy ofrece 4 zonas: el castillo Hamsom, la Torre Maya, el Bosque de Abkhazia y la Oscuridad. ¿Adivináis de cuál es ésta?



Aunque podemos considerarlo un juego difícil, siempre te deja con ganas de seguir intentándolo, de jugar una partida más...

EL HÉROE Y SUS DISTINTOS HEREDEROS

Cada vez que muramos, manejamos a un descendiente. Y además de los atributos de su clase, cada uno tiene sus características, que se reflejan en el juego: algunos son daltónicos y lo ven en blanco y negro, otros tienen dislexia (no podremos leer textos) o alzheimer (sin mapa)...



GIGANTES. Estos herederos tienen un tamaño superior a la media, por oposición a los enanos (que también los hay).



CON VÉRTIGO. Los personajes con vértigo verán los escenarios al revés. Si tienen alzheimer no veremos el mapa.



NOSTÁLGICOS. Éstos verán el juego en color sepia, y los daltónicos lo verán en blanco y negro. El humor está garantizado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Engancha sin remedio. Su diseño y su sentido del humor. Es "cross buy" y "cross save".

» LO PEOR
Durante una temporada puedes despedirte de tus seres queridos: no harás otra cosa.

Te gustará + que... SPELUNKY

Te gustará + que... TERRARIA





80	**» GRÁFICOS** Su pixelada estética retro recuerda a los clásicos de los 16 bits.
82	**» SONIDO** Apropiadas melodías aunque tampoco pasarán a la historia...
89	**» DIVERSIÓN** Si te gustan estos juegos, no vas a poder parar de jugar. Garantizado.
86	**» DURACIÓN** La primera partida te durará 12-15 horas pero volverás a jugarlo.
NOTA 86	Un divertidísimo plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".



Género: **PUZZLE**
Desarrollador: **SPRY FOX**
Editor: **SPRY FOX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**

JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: NO
BLU-RAY: NO	RESOLUCIÓN: 1080 P

http://spryfox.com/our-games/road-not-taken/



PS4 no deja de recibir indies, como éste, que oculta un gran desafío bajo su aparente sencillez.

UN **RESCATADOR DE NIÑOS** SIN MIEDO AL INVIERNO

Road Not Taken

Recién llegado a una tranquila aldea, un pequeño ermitaño se va de excursión por el bosque para rescatar a unos infantes varados en medio de una ventisca.

El estudio Spry Fox acaba de lanzar en PS4 un título indie que combina puzzles con mecánicas del género conocido como “roguelike”. Encarnamos a un encapuchado que acaba de llegar a una aldea y al que los pueblerinos piden ayuda para rescatar a unos niños que han desaparecido en el bosque por culpa de una ventisca. El planteamiento de *Road Not Taken* es muy sencillo, en apariencia, pero oculta una gran profundidad. A grandes rasgos, el personaje sólo puede hacer dos cosas: moverse en las cuatro direcciones de la cruceta y mover objetos. En esto último se condensa casi toda la jugabilidad, pues los objetos sólo se pueden empujar en la dirección hacia la que esté mirando el protagonista, con el condicionante de que, si los agarra, durante esos segundos la barra de vitalidad se reduce. No acaba ahí la cosa. Muchos de esos objetos se pueden fusionar y algunos están vivos (como mapaches o abejas que se vuelven agresivos si los molestamos). Añadidle a eso que, a menudo, nos encontramos con numerosos elementos amontonados y el resultado son unos rompecabezas que obligan a revolver en la materia gris para abrirse camino. Hay quince niveles, pero, si fallamos, volvemos al anterior.

El apartado técnico, sin estar entre lo mejor del panorama indie, tiene bastante encanto, en especial el protagonista y los animales con los que nos encontramos. No sucede lo mismo con los escenarios, que no tienen apenas margen para lucirse, y las melodías, que pasan desapercibidas.



Hay una barra de vida que condiciona mucho: si se agarra un objeto y se camina con él, la energía merma.



Podemos entablar amistad con los aldeanos, a base de darles regalos: monedas, arroz, bayas, conejos...

UN BOSQUE RECÓNDITO QUE PRECISA DE **MENTES AVISPADAS**



1 **PUZZLES.** Los escenarios están distribuidos en forma de casillas. Hay que explorarlos en busca de los niños perdidos, para llevarlos con su madre.



2 **OBJETOS.** La clave del juego es mover los numerosos elementos que hay por los escenarios, sabiendo que muchos de ellos se pueden fusionar.

3 **ROGUELIKE.** Las características de este género están muy presentes: laberintos, niveles aleatorios, control sencillo, dificultad elevada...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es muy rejugable, ya que los niveles son aleatorios. La profundidad de los puzzles.

» LO PEOR
Se echan en falta situaciones más variadas. La dificultad puede llegar a desesperar.

70	**» GRÁFICOS** Los personajes tienen encanto, pero los escenarios son planos.
55	**» SONIDO** Las melodías y los efectos son una mera anécdota. No hay voces.
78	**» DIVERSIÓN** Los puzzles son profundos, con un gran uso de infinidad de objetos.
80	**» DURACIÓN** Sin atascarse, se puede superar en unas tres horas, pero es rejugable.
NOTA 76	Spry Fox ha logrado combinar bien las mecánicas de puzzle y “roguelike”, con un desarrollo que obliga a pensar cada paso.



Género:
PUZZLE
Desarrollador:
HONEYSLUG
Editor:
SONY SANTA MONICA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
12,99 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO**
BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://es.playstation.com/

■ El apartado artístico es simplemente apabullante, todo rezuma color y estilo haciendo la experiencia hipnótica.

COMO UNA **ONÍRICA** EXPERIENCIA SENSORIAL

Hohokum

Si estáis hartos de tanto tiro y salto y os apetece relajaros haciendo otras cosas, no perdáis de vista esta creación única e inimitable.

Una prueba clara de que nuestro hobby favorito ha madurado es encontrarnos con creaciones tan originales y pintorescas como la creada por Honeyslug, un título difícil de catalogar y más aún de comparar. Tomando el control de una especie de serpiente multicolor que no deja de moverse, exploramos oníricos y alucinantes escenarios 2D en los que deberemos resolver algún puzzle concreto con el que liberar a una de nuestras congéneres. Dichos puzzles se presentan de forma nada evidente (aquí no hay interruptores ni palancas al uso) y pueden consistir en llevar a algún personaje a un tobogán de agua, conseguirle una cometa o hacer que unos macacos ataquen a un enorme elefante. Sin indicaciones ni pistas que nos guíen, la principal dificultad será saber cómo funcionan dichos rompecabezas e, incluso, averiguar si estamos ante uno o simplemente ante un adorno del decorado.

Una libertad que invita a la exploración y experimentación pero que llevada al extremo, como aquí, a veces puede hacer que andemos perdidos y atascados. Aunque despistarse por estos los increíblemente imaginativos y artísticos escenarios es una auténtica gozada. Todo rezuma estilo y color y, para remate, lo acompaña un apartado sonoro sobresaliente con melodías cautivadoras y un uso del altavoz del Dual Shock 4 brillante. Deshaceos de cualquier idea preconcebida y, si queréis disfrutar de un viaje sensorial y relajante, no os perdáis esta originalísima creación



■ Aunque no es muy largo (5-6 horas), encontrar los 146 ojos que nos propone este tipo lleva su tiempo.



■ Para saber cómo resolver los puzzles hay que probar y tocar todos los objetos para ver como reaccionan.



» DÉJATE **ATRAPAR** POR LOS SUEÑOS...

① **PUZZLES.** Los resolveremos simplemente tocando y transportando gente y objetos. Lo difícil vendrá al intentar saber cómo funcionan.

② **OBJETIVOS.** La idea es resolver los puzzles para liberar a una de nuestras congéneres y, de manera opcional, abrir 146 "ojos" escondidos.

③ **CROSSMANÍA.** Hazte con él en PS4, PS3 o PS Vita y lo tendrás gratis para las otras 2 (cross-buy). Y usa la misma partida en todas (cross-save).



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El estilo artístico, las melodías y sonidos. Una experiencia relajante. Cross buy.

» LO PEOR
A veces nos quedamos atascados sin saber qué hacer. Sistema de portales confuso.

80	**» GRÁFICOS** Planos y en 2D pero con un estilo incomparable. Hipnóticos
85	**» SONIDO** Melodías de electrónicas indie que querrás escuchar muy alto.
83	**» DIVERSIÓN** Disfrutarás explorando relajadamente un mundo lleno de misterios.
75	**» DURACIÓN** 5-6 horas para los objetivos principales y más para verlo todo.
NOTA 81	**Uno de esos juegos difíciles de describir en el que perderse y dejarse llevar. Te encantará si buscas algo original y tranquilo.**





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **POPCAP**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**


JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE 24


TEXTOS CASTELLANO · VOCES NO


BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

www.pvzgardenwarfare.com



Plantas y zombis se ven de nuevo las caras, pero esta vez en un juego de acción en tercera persona perfecto para todo tipo de jugadores.

UNA BATALLA CAMPAL CON UN **HUMOR** MUY ESPECIAL

Plants vs Zombies Garden Warfare

La guerra entre vegetales y no muertos continúa en un shooter enfocado al multijugador online y con profundas raíces en el juego de estrategia original.

Tras su paso por Xbox One y 360, *Garden Warfare* aterriza en PS4 y PS3 con una versión más completa que incluye, además de contenido exclusivo, todos los mapas, modos y objetos que han aparecido en forma de DLC. Así, nos encontramos ante un shooter orientado al multijugador (no hay campaña para un jugador), lo que nos obliga a estar siempre conectados, incluso jugando a pantalla partida en la misma PS4.

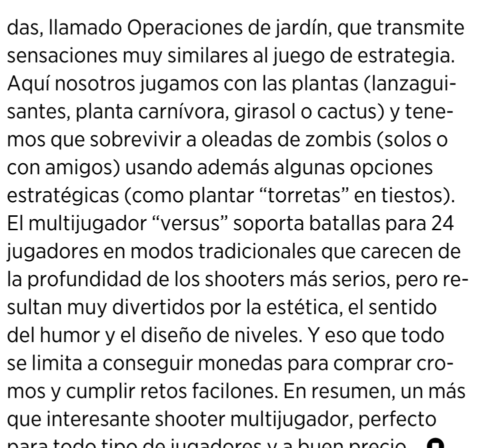
El planteamiento del juego sigue siendo la guerra entre las plantas y los zombis, sólo que ahora la estrategia deja paso a ágiles tiroteos aunque se mantiene fiel al concepto original, tanto por los personajes como por el espíritu festivo de los combates, y por un modo principal por oleadas, llamado Operaciones de jardín, que transmite sensaciones muy similares al juego de estrategia. Aquí nosotros jugamos con las plantas (lanzaguisantes, planta carnívora, girasol o cactus) y tenemos que sobrevivir a oleadas de zombis (solos o con amigos) usando además algunas opciones estratégicas (como plantar "torretas" en tiestos). El multijugador "versus" soporta batallas para 24 jugadores en modos tradicionales que carecen de la profundidad de los shooters más serios, pero resultan muy divertidos por la estética, el sentido del humor y el diseño de niveles. Y eso que todo se limita a conseguir monedas para comprar cromos y cumplir retos facilones. En resumen, un más que interesante shooter multijugador, perfecto para todo tipo de jugadores y a buen precio.



El diseño de los niveles permite que haya estrategias variadas y no se reduzcan a ser un "mata-mata" directo.



A subir de nivel obtenemos monedas que nos darán acceso a nuevas opciones de personalización... muy Play.



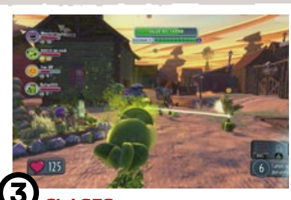
LA **GUERRA** SE HA DESATADO EN EL JARDÍN DE TU CASA



1 **PURA ACCIÓN.** Plantas y zombis se enfrentan en trepidantes combates con las mecánicas típicas de cualquier shooter y mucho humor.



2 **MULTIJUGADOR.** Competitivo, cooperativo o a pantalla partida. No hay modos para un jugador y hay que jugar siempre conectados.



3 **CLASES.** Hay 4 personajes por bando (lanzaguisantes, girasol, planta carnívora, cactus) cada uno con un ataque que determina su clase.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las 8 clases (4 por bando), cada una con sus poderes. El precio reducido. El humor.

» LO PEOR
Requiere estar conectado para jugar, incluso a pantalla partida.

77	**» GRÁFICOS** Vistosos y coloridos. Gran diseño de niveles y personajes y a 60 fps.
77	**» SONIDO** Los efectos y melodías característicos de los juegos de la serie.
78	**» DIVERSIÓN** El equilibrio de armas y habilidades y el diseño de niveles atrapa.
80	**» DURACIÓN** Es un multijugador puro y duro: te durará hasta que te canses.
NOTA 78	**Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido.**

JUEGO Play RECOMENDADO



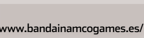
Género:
ACCIÓN/LUCHA
Desarrollador:
CYBERCONNECT 2
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
61,99 €
Precio Ed. Coleccionista:
99,99 €



JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **2**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS**



BLU-RAY **SI** · RESOLUCIÓN **720 P**

www.bandainamcogames.es/

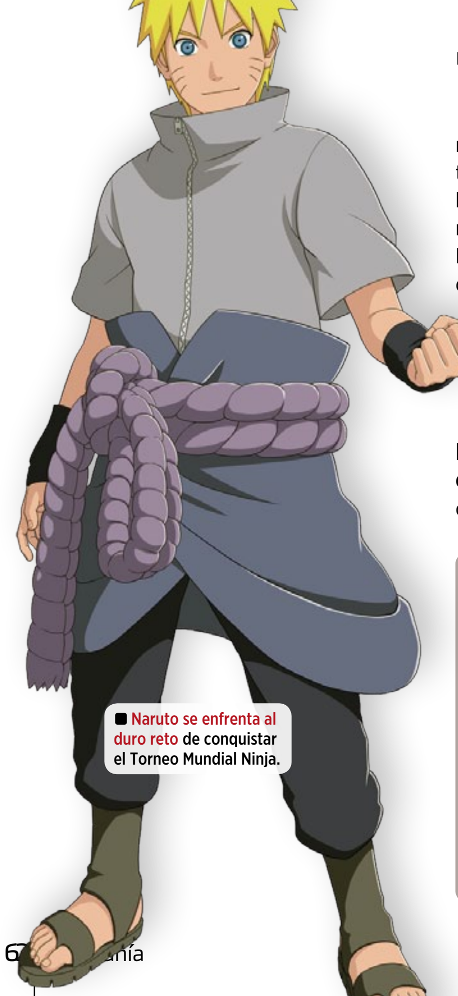


■ *Naruto SUNS Revolution* deja de lado los sucesos del manga para centrarse en historias secundarias y en proclamar al ninja más fuerte.

EL **MUNDIAL NINJA** NO HA HECHO MÁS QUE COMENZAR

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution

Nuestro querido y alocado Naruto vuelve a colocarse su protector frontal de la Villa de la Hoja para alzarse con el título de mejor ninja del mundo.



■ Naruto se enfrenta al duro reto de conquistar el Torneo Mundial Ninja.

Tras unos meses exprimiendo la versión *Full Burst* de *Ultimate Ninja Storm 3*, Naruto se desvincula de la trama del manganime para presentarnos contenido nuevo con el que mantenernos horas y horas realizando ataques imposibles y participando en un espectacular mundial ninja. Así, el juego presenta dos modos principales. Aventuras Ninja se subdivide en tres historias que complementan la trama ideada por Kishimoto y que están narradas con el estilo de *Storm Generations*, es decir, con escenas de animación y combates entre secuencias, aunque ya no hay combates contra jefes finales. Una pena.

Pero el modo estrella de *Storm Revolution* es Torneo Mundial Ninja, una competición se desarrolla en Isla Festival, un lugar que podemos explorar con toda tranquilidad para prepararnos para la batalla. Una vez nos hemos provisto de ítems curativos y de defensa, toca hablar con el responsable del evento para inscribirnos en las preliminares del nivel al que optemos. Así, pelea tras pelea, vamos subiendo de rango.

Al contrario que los típicos 1 vs 1, las batallas del torneo son de todos contra todos, es decir, 1 vs 3. En pocos segundos hay que derrotar a nuestros oponentes al tiempo en que les robamos unos orbes amarillos. Cada luchador parte con mil orbes y quien tenga más al final, gana. Pero eso no es fácil, porque durante la lucha aparecen numerosos obstáculos como los "personajes estorbo", trampas y raíles. Raíles que podemos usar en nuestro beneficio y atacar desde el aire o desde fuera del ring. Fuera del torneo, vuelven los rápidos y trepidan-

MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE **TORNEO**



① **CONSIGUE ALIADOS.** Para no pelear solo en las diversas pruebas del torneo tenemos que conseguir que el resto de personajes se nos unan.



② **MISIONES Y DESAFÍOS.** Para ganar dinero y desbloquear ítems hay que realizar tareas que nos harán recorrer todos los rincones de la isla.



③ **INFORMA.** A medida que se van realizando misiones, hay que informar a los altos cargos para que nos den premios muy especiales.



Ofrece varias modalidades de juego y la principal es el Torneo Mundial ninja. Los combates 1 vs 3 son frenéticos y rápidos.



Durante el torneo van apareciendo orbes definitivos y de despertar que pueden cambiar el curso de la batalla.



Naruto Mecha es un personaje creado por el mismísimo mangaka Masashi Kishimoto. Su poder es excepcional.





El extenso plantel de personajes, con héroes nunca vistos, se ha modificado para que todos estén al mismo nivel.

tes combates 1 vs 1, para los que se ha igualado el nivel de los más de cien luchadores disponibles lo que logra que ninguno tenga más poder que otro. Así, ganar se convierte en toda una odisea.

El desarrollo de las peleas ahora es un poco más fácil, por lo que ya no hay excusa para conocer las habilidades de los personajes. Así, tenemos ataques normales que se pueden encadenar para crear potentes combos y habilidades especiales que sólo se activan si poseemos una cierta cantidad de chakra. No puede faltar tampoco el modo despertar con el que el héroe en cuestión aumenta considerablemente su fuerza durante un tiempo.

Una de las novedades más importantes está relacionada con los compañeros que elegimos en las batallas por equipos. Dependiendo de a quienes tengamos a nuestro lado, se activa una espectacular cinemática en la que los personajes unen sus fuerzas en un poderoso ataque. Además, antes de entrar en la arena hay que elegir entre tres opciones que condicionarán al grupo: técnica suprema (dos o tres personajes realizan un ataque especial), tipo despertar (nuestra fuerza aumenta pero el chakra se agota rápido) y tipo de refuerzo (impide que el contrario realice técnicas supremas). En cuestiones técnicas da la talla, con unos gráficos que ya quisiera el anime, el doblaje original en japonés y gran banda sonora. Así *Storm Revolution* gustará a todos los seguidores de Naruto y a los amantes de los juegos de lucha que, además del offline, disfruten peleando contra jugadores de todo el mundo gracias al multijugador online.



El modo Combate Libre guarda más desafíos como duelo, supervivencia, entrenamiento... Cada uno tiene varias opciones.



Aparte de los trajes originales de los personajes, se han incluido nuevos "modelitos" como ropa de samurái, de colegio...

HISTORIAS LLENAS DE SECRETOS

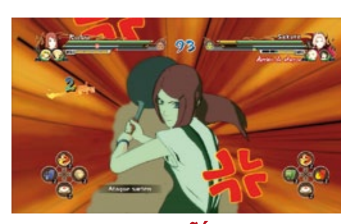
Además del Torneo Mundial Ninja, otra modalidad a tener en cuenta es la llamada Aventuras Ninja, que no sigue la trama de ninguna rama del manganime, pero mediante estas tres historias conoceremos más cosas acerca de la historia creada por Masashi Kishimoto.



ORIGEN DE AKATSUKI. Junto a Pain, Konan y Tobi somos testigos de cómo se formó esta peligrosa organización.



SHISHUI E ITACHI UCHIHA. Los dos amigos son los que nos cuentan todo lo sucedido antes de la matanza Uchiha.



MINATO Y COMPAÑÍA. Esta historia no es jugable: sólo tenemos que disfrutar de las aventuras de Kushina, Minato y cía.

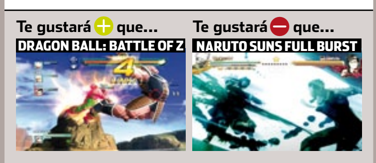


VALORACIÓN

» LO MEJOR
El torneo mundial, el plantel de personajes y poder crear ataques combinados.

» LO PEOR
Desaparición de los jefes finales. Personajes importantes que sólo están de refuerzo.

Te gustará + que... DRAGON BALL: BATTLE OF Z
Te gustará − que... NARUTO SUNS FULL BURST



89	**» GRÁFICOS** Estética manganime espectacular. Los ataques conjuntos sorprenden.
84	**» SONIDO** Temas nuevos basados en el anime y melodías de juegos anteriores.
90	**» DIVERSIÓN** Los frenéticos combates online y offline y la historia saben atrapar.
87	**» DURACIÓN** El Torneo, las misiones de la isla y el resto de modos dan para mucho.
NOTA 88	**Otra vuelta de tuerca a las aventuras de Naruto, con interesantes novedades y combates más equilibrados.**







Género:
ROL

Desarrollador:
PYRANHA BYTES

Editor:
DEEP SILVER

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
49,95 €







JUGADORES **1**	JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SI**	RESOLUCIÓN **720 P**



www.risen3.deepsilver.com/es



Risen 3: Titan Lords mezcla los elementos piratas de *Dark Waters* y la fantasía del original.

ESTIRANDO EL CHICLE Y LA PATA DE PALO **PIRATAS**

Risen 3 Titan Lords

Nuestro pirata se vuelve más oscuro y medieval, pero sigue llevando un parche en sus gráficos, pata de palo en el control y le gusta darle al ron, digo al rol.

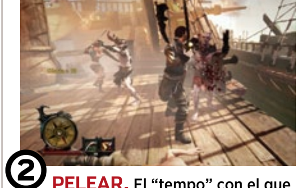
Cuando Pyranha Bytes y Deep Silver anunciaron *Risen 3* se apresuraron a dejar claro que la nueva entrega recuperaría el estilo de la primera y de *Gothic*, dejando a un lado la aventura pirata de *Risen 2: Dark Waters*. Pero nada más lejos de la realidad. *Titan Lords* mantiene muchas de los elementos de la segunda entrega. Para empezar nuestro nuevo héroe es hijo del pirata Barba de Acero, nuestra hermana es Patty (que cada vez gasta más talla de sujetador) y recorremos las islas con nuestro barco pirata. Muchos de estos escenarios repiten de la anterior entrega, aunque hay más variedad de ambientaciones que antes. Como es habitual en la serie hay varias facciones a las que podemos unirnos. Tenemos a los Guardianes, que dominan la magia, los Cazadores de demonios y los Piratas Vudú. Cada una nos permite acceder a habilidades o misiones únicas. Pero hay mucho más de *Dark Waters*: el uso del ron como elemento sanador, el estilo de los combates, los materiales que podemos recoger para crear y mejorar objetos, la mayoría de los enemigos a los que nos enfrentamos... En definitiva, todo se parece mucho más a *Risen 2* y sus piratas de lo que nos han hecho creer.

El parecido con *Risen 2* en la ambientación y opciones no es algo malo; el problema es que también es calcadito en sus defectos. El sistema de combate sigue dejando mucho que desear. A nuestra disposición tenemos un buen número de armas distintas y numerosas magias que vuel-

LA VIDA QUE NOS ESPERA A LOS QUE NO TENEMOS **ALMA**



1 EXPLORAR. Nos movemos con total libertad por los escenarios. Por primera vez en la serie incluso podemos nadar hasta pequeñas islas.



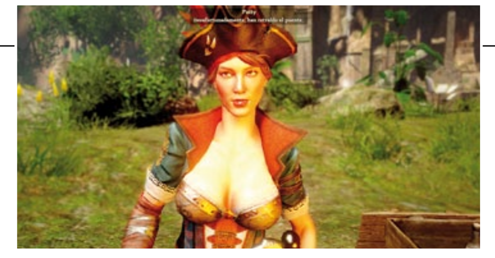
2 PELEAR. El "tempo" con el que realizamos los esquives, ataques y defensas son la clave del éxito. Las nuevas magias suman más opciones.



3 UNIRNOS A UNA FACCIÓN. Dependiendo de si apoyamos a los magos, la Inquisición o los piratas jugamos unas u otras misiones.

Nuestro héroe ha perdido el alma a manos de un demonio y debe emprender un viaje para recuperarla.

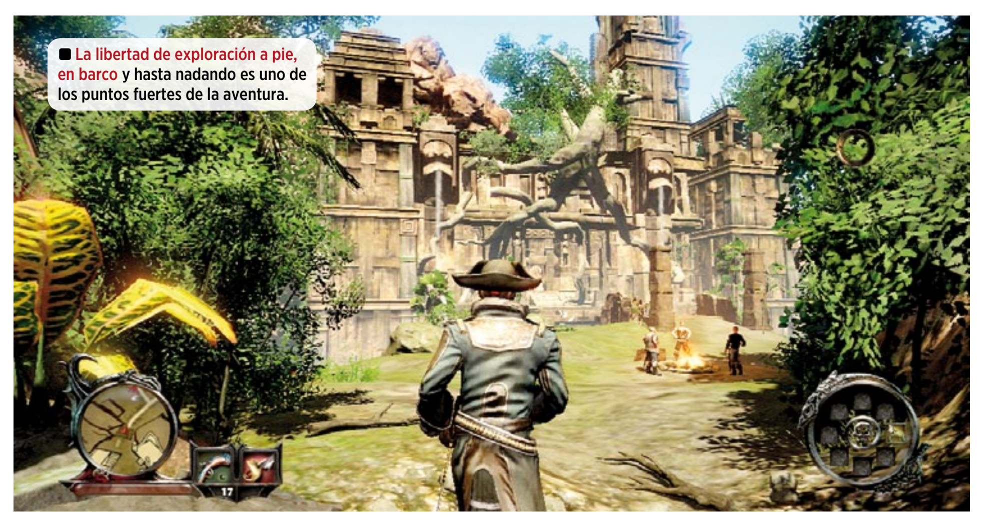




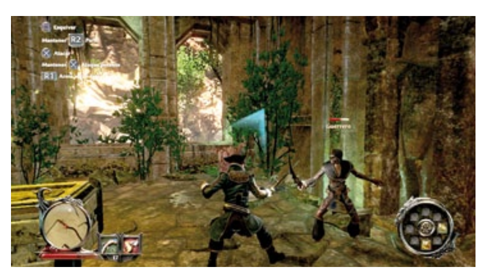
La ambientación se parece mucho a la de *Risen 2*, hay piratas y nos encontramos con viejos conocidos, como la pechugona Patty.



El sistema de combates, en el que el tempo es la clave, es además muy completo, pero el retardo en el control lo arruina.



La libertad de exploración a pie, en barco y hasta nadando es uno de los puntos fuertes de la aventura.





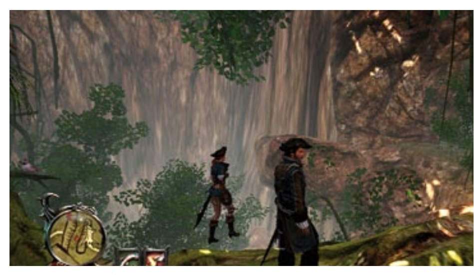
Las posibilidades y opciones roleras son muy completas, pero los fallos técnicos y de control lo estropean.

ven a la serie. Lo mismo estamos utilizando el vudú para volver loco a un enemigo que le estamos lanzando un hechizo de fuego o resucitando a un enemigo para que luche a nuestro lado. Además, podemos crear nuestras propias armas o encantar piezas del equipo para añadir nuevos efectos o habilidades a nuestro personaje. En este sentido las posibilidades y la variedad son enormes. El problema es que el control y la cámara vuelven a ser un fiasco. Podríamos pasar por alto la cámara, que se empeña en ofrecer una perspectiva siempre "idónea" de todo lo que no sea nuestra batalla, pero el control es injustificable. El tempo y el ritmo en el que realizamos los ataques y movimientos defensivos es esencial para la victoria, pero hay cierto retraso entre nuestras pulsaciones y los movimientos de nuestro héroe, lo que arruina una experiencia llena de posibilidades. Han pasado dos años desde *Risen 2* y esta tercera entrega, por sus fallos, parece que salió un día después.

La colección de errores gráficos es bestial. Hay un popping de campeonato que hace aparecer a los enemigos de la nada si vamos corriendo, la tasa de refresco petardea, las texturas y las animaciones están muy muy anticuadas y hasta nos encontramos con unos dientes de sierra del tamaño del Everest. La cantidad de misiones, localizaciones, hechizos, armas y, en definitiva, las posibilidades de juego, sí que dan para que *Risen 3* se asome tímidamente al salón de la fama del rol pero el apartado técnico y los problemas de control terminan arruinando la experiencia.



Reunir experiencia en los combates es básico, aunque también aprovechamos para saquear a los enemigos y obtener materiales.



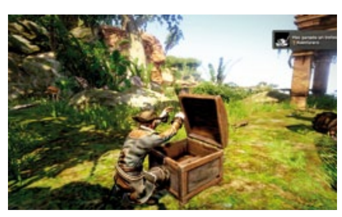
Los fallos gráficos como el popping o el frame rate son constantes. ¿Alguna vez habíais visto una textura tan estirada?

UN DON EN MITAD DE TANTA DESGRACIA

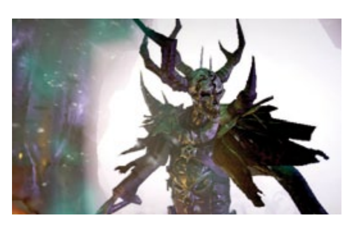
Empezamos la aventura como un reputado pirata pero a los pocos minutos nos ataca una extraña criatura del Inframundo que nos roba el alma. Aunque pueda parecer poca cosa, la verdad es que la gracia tiene sus inconvenientes y, lo más sorprendente, también alguna ventaja.



EMPEZAR DE CERO. La excusa para que nuestro héroe empiece sin saber nada es que le han robado el alma. Un clásico.



MUNDO REAL. Aún sin alma podemos movernos por el mundo de los vivos como cualquier otro humano con ánima.



INFRAMUNDO. Podemos observar el Inframundo pulsando un botón para descubrir secretos y pistas ocultas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La libertad de exploración y la cantidad de posibilidades roleras que nos ofrece.

» LO PEOR
El apartado técnico y el control arruinan la experiencia. El argumento es muy flojo.

Te gustará + que... TWO WORLDS II



Te gustará − que... KOA: RECKONING



60	**» GRÁFICOS** Errores imperdonables, como frame rate, popping, dientes de sierra...
70	**» SONIDO** La música pasa desapercibida, los efectos también y está en inglés.
75	**» DIVERSIÓN** La libertad y las opciones compensan un poco sus defectos.
85	**» DURACIÓN** 40 horas para completarlo, más aún si queremos hacerlo todo.
NOTA 72	**Si dejamos a un lado los fallos gráficos y de control nos queda un completo juego de rol que los fans aprovecharán.**



■ *Hollow Fragment* es la adaptación de la novela y manganime homónimo que tanto éxito ha cosechado en Japón. A Europa nos llega en formato digital.

Género: **JUEGO DE ROL**
Desarrollador: **AQURIA**
Editor: **BANDAI NAMCO GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**

JUGADORES **1** | ONLINE/WIFI **NO/4**
TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil
Panel táctil trasero

/www.bandainamcogames.es

ATRAPADO EN UN MUNDO VIRTUAL

Sword Art Online: Hollow Fragment

Imagínate que te quedas atrapado dentro de un MMORPG. Pues eso es justo lo que te espera en esta adaptación jugable de la novela homónima.

Siguiendo una historia totalmente nueva, el protagonista, Kirito, descubre un nuevo área dentro del mundo virtual de Sword Art Online, donde puede luchar contra monstruos más poderosos y conseguir ítems para hacer armas mucho mejores para su equipo. Y es que nos enfrentamos a un RPG en tercera persona que se desarrolla en dos lugares, Aincrad y la Hollow Area, donde tendremos que completar diferentes misiones que pondrán a prueba nuestra habilidad para el combate, aunque también hay tareas de esas de llevar un objeto de un sitio a otro.

En un primer momento el sistema de combate es bastante lioso. Por un lado están las habilidades de Kirito y, por otro, una serie de instrucciones que le podemos dar a nuestro compañero: atacar, defenderse, hacer un golpe conjunto... cada acción tiene su botón y acostumbrarse a todo requiere paciencia y práctica. Y cuando le coges el truco, las peleas pueden hacerse algo pesadas. Las relaciones entre el protagonista y las chicas que le rodean también son parte importante de la aventura, cuyo desarrollo es parecido a una novela visual. Cuanto más hablemos con ellas a través de un divertido minijuego, mejores y más picantes recompensas obtenemos.
Técnicamente recuerda a la serie de animación gracias a sus gráficos en cel-shading, a su banda sonora y al doblaje en japonés (con texto en inglés). Un divertido juego de rol japonés que disfrutarán especialmente los seguidores de la serie.



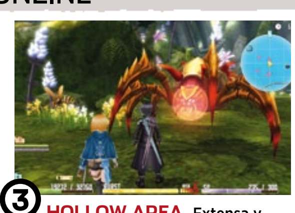
■ Antes de comenzar nuestra aventura, un curioso menú nos permite personalizar al protagonista.



■ La relación con cada una de las chicas del juego puede variar dependiendo de nuestros actos.

CLAVES PARA SALIR VIVO DE SWORD ART ONLINE

① **ELIGE BIEN A TU PAREJA.** Cada personaje secundarios que puede acompañarnos tiene diferentes habilidades. Tenlo en cuenta al elegir.



② **AINCRAD.** 25 jefes finales nos esperan para poder terminar Sword Art Online y volver a casa. No os confiéis: algunos son muy difíciles.

③ **HOLLOW AREA.** Extensa y laberíntica zona repleta de desafíos que nos ponen las cosas difíciles. Allí nos espera Philia para formar equipo.



» **LO MEJOR**
La historia y la ambientación nos meten de lleno en el universo SAO. La personalización.

» **LO PEOR**
Sistema de combate pesado y complicado. Errores gráficos, como dientes de sierra.

71	» **GRÁFICOS** Cel-shading y anime se dan la mano en una correcta mezcla.
74	» **SONIDO** Temas inspirados en el anime. Pegadizos y bien perfilados.
76	» **DIVERSIÓN** Descubrir el secreto que rodea la trama nos mantiene enganchados.
79	» **DURACIÓN** Dos extensos mundos, duros jefes finales... Calcula más de 40 horas.
NOTA 75	Extenso RPG dirigido a los fans de la franquicia Sword Art Online. Dos grandes localizaciones y multitud de desafíos esperan.



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **PLAYRISE DIGITAL**
Editor: **RIPSTONE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **5,99 €**

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **4/4** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero

www.playrisedigital.com

Table Top Racing es un arcade de velocidad con coches de juguete, en el que corremos por circuitos "domésticos" y podemos competir con tres amigos más, online u offline.

MICRO-COCHES, MACRO-VELOCIDAD

Table Top Racing

Si en su día jugaste a *Micromachines*, ya sabes lo que te espera: veloces carreras de coches en miniatura en escenarios cotidianos y con muchos piques.

El clásico de Codemasters era un divertido arcade en el que manejábamos diminutos coches que competían en improvisadas pistas creadas sobre una mesa o en el suelo de un dormitorio, acotadas por lápices, magdalenas, cartas... Un estilo de juego que causó furor en los 90 y que PlayRise Digital, estudio indie fundado por uno de los creadores de *WipeOut*, vuelve a poner al día, aportando mejoras como una vista trasera más cómoda que la clásica aérea y una fluidez exquisita que permite que nos movamos por los coloristas circuitos a 60 frames.

En cuanto a modos y opciones está servido. Sus cuatro campeonatos de dificultad creciente nos enfrentan a carreras contra el crono, contra otros 5 coches, con y sin power ups, eventos en los que debemos chocar... Cada evento está puntuado de 1 a 3 estrellas y nos reporta dinero con el que modificar los vehículos. Y no sólo hay campeonatos: también hay pruebas de derrape, eventos especiales, carreras sueltas, multijugador ad hoc y online (con ránkings incluidos)... Vamos, un juego muy completito y bastante rejugable si pretendes conseguir todas las estrellas. Parte de la diversión que ofrece se debe a su genial control arcade, distinto en cada vehículo. En el lado negativo, encontramos algunos problemas de control (como activar sin querer el retrovisor con el panel táctil trasero). Aún así, cuando te pones a correr, descubre una experiencia entretenida y duradera, y además, con un precio bastante ajustado.





Los power ups no podían faltar, para fastidiar al rival u obtener ventajas: bombas, cohetes, turbo...



Sólo tiene 8 circuitos (y sus inversos), pero con la variedad de pruebas y campeonatos casi no lo notarás.

COCHES DE JUGUETE EN CARRERAS CON MUCHA GASOLINA



1. **TOY RACER.** Es decir, es un arcade de velocidad con coches de juguetes que compiten en entornos cotidianos, como mesas o camas...
2. **¡A CORRER!** Presenta 4 campeonatos con cerca de una decena de eventos: carreras con y sin armas, cronos, eliminación, torneos...
3. **PERSONALIZACIÓN.** Ganar carreras y conseguir las "estrellas" (de 1 a 3) nos dará dinero para tunear los coches y desbloquear otros.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
60 frames por segundo, un gran control de los vehículos, variedad, precio...

» LO PEOR
La distribución de los controles. Pocos circuitos. Baja dificultad inicial.

75	**» GRÁFICOS** Divertidos escenarios y gran fluidez y sensación de velocidad.
68	**» SONIDO** Banda sonora flojita y efectos correctos. Nada del otro mundo.
75	**» DIVERSIÓN** Divertido control arcade,variedad de modos... Te picará.
78	**» DURACIÓN** Un montón de campeonatos y pruebas más el multijugador.
NOTA 74	**Un entretenido arcade de carreras con coches de juguete, gran variedad de pruebas y modos y multijugador.**

Género: **PUZZLE**
Desarrollador: **DIGITAL DREAMS**
Editor: **DIGITAL DREAMS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **12,99 €**

JUGADORES **1** | ONLINE / WIFI **NO**
TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **NO**

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro
- Cámara delantera
- Cámara trasera

www.metrico-game.com

La propuesta de *Metrico* es muy original y plantea retos mentales y de observación notables, aunque no nos dure mucho.

INFOGRAFÍA PARA ANDAR POR CASA

Metrico

Con un envoltorio de lo más personal, algo a priori tan frío cono las matemáticas se ponen al servicio de la diversión... Sesuda, eso sí.

En este originalísimo juego tendremos que superar una serie de escenarios de desplazamiento lateral mientras resolvemos elaborados y originales puzzles basados en figuras geométricas y signos matemáticos. Esto tan "raro" sólo quiere decir que los escenarios y mundos que visitaremos tiene como base visual la infografía habitual de columnas y gráficos de programas como Excel y Power Point.

Para superar cada escenario debemos observar y aprender cómo reaccionan a nuestras acciones las figuras que lo componen. Así, si caminamos hacia adelante o atrás veremos como algunas columnas crecen o decrecen. O si saltamos un número de veces determinado puede que una plataforma se desplace a la derecha un porcentaje específico. Y todo sin tutoriales ni ayudas. Aunque no temáis, esto no va de sumar y dividir, sólo de aprender como nuestras acciones modifican de forma precisa el mundo que nos rodea.
Es de agradecer que se usen las capacidades de PS Vita (cámara, paneles...), aunque a veces no están calibrados de forma precisa y no provocan más que frustración en muchos momentos. Técnicamente debería estar también mejor resuelto, pues la bajada en la tasa de frames y las largas cargas empañan un apartado artístico personal y muy original que envuelve una de las propuestas "sesudas" más originales de los últimos meses. Provocará opiniones muy enfrentadas, pero si te gusta darle al coco dale una oportunidad.



Pronto estarás volteando la consola o buscando un color determinado al que apuntar con la cámara.



Las plataformas también juegan un papel importante y habrá que ser preciso al pulsar el botón de salto.

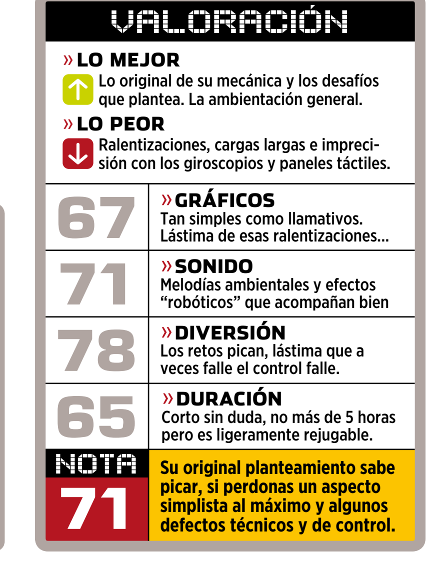


HACER **CUENTAS** PUEDE SER MUY DIVERTIDO

1 **MATEMÁTICAS.** Los gráficos, barras y plataformas del escenario reaccionarán a tus movimientos, indicado por porcentajes o fracciones.

2 **MINIMALISMO.** El estilo gráfico y sonoro resulta de lo más original, gracias a sus simples formas y la atmósfera única que logra crear.

3 **VITA EN ESTADO PURO.** Los "gadgets" de la portátil se usan para dar variedad al desarrollo, aunque no siempre funcionan del todo bien.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Lo original de su mecánica y los desafíos que plantea. La ambientación general.

» **LO PEOR**
Ralentizaciones, cargas largas e imprecisión con los giroscopios y paneles táctiles.

67	» **GRÁFICOS** Tan simples como llamativos. Lástima de esas ralentizaciones...
71	» **SONIDO** Melodías ambientales y efectos "robóticos" que acompañan bien
78	» **DIVERSIÓN** Los retos pican, lástima que a veces falle el control falle.
65	» **DURACIÓN** Corto sin duda, no más de 5 horas pero es ligeramente rejugable.
NOTA 71	Su original planteamiento sabe picar, si perdonas un aspecto simplista al máximo y algunos defectos técnicos y de control.



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SPIKE CHUNSOFT**
Editor: **NIS AMERICA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **41,99 €**

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI NO · TEXTOS INGLÉS · VOCES INGLÉS/JAPONÉS

FUNCIONES
Pantalla táctil
Panel táctil trasero

http://nisamerica.com/



Goodbye Despair es la continuación directa de *Trigger Happy Havoc* así que volveremos a ver a nuestro querido y macabro Monokuma.

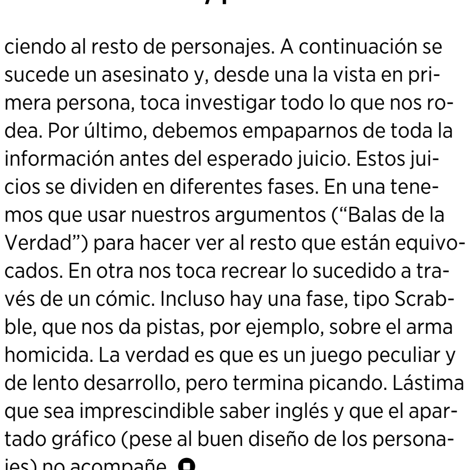
EMPIEZAN LAS CLASES... EN UNA **ISLA DESIERTA**

Danganronpa 2: Goodbye Despair

Nuestras habilidades como detectives se ponen de nuevo a prueba en esta segunda entrega, que nos lleva a un viaje de estudios muy particular.

La academia Hope's Peak abre sus puertas para recibir una nueva promoción de alumnos que pueden presumir de ser lo mejor de lo mejor: el mejor cocinero, la mejor enfermera, la mejor "gamer"... Nosotros nos ponemos en la piel de Hajime Hinata, un joven que se ve atrapado en una isla desierta junto a sus quince compañeros de clase. Y, lo que es peor, para escapar con vida debemos matar a uno de nuestros compañeros y engañar al resto para que no nos descubran...

***Danganronpa 2* es una novela visual que se estructura en seis episodios** (sin contar el prólogo y el epílogo) que se desarrollan de la misma manera. Primero se nos presentan nuevas localizaciones (restaurantes, tiendas...) y vamos conociendo al resto de personajes. A continuación se sucede un asesinato y, desde una la vista en primera persona, toca investigar todo lo que nos rodea. Por último, debemos empaparnos de toda la información antes del esperado juicio. Estos juicios se dividen en diferentes fases. En una tenemos que usar nuestros argumentos ("Balas de la Verdad") para hacer ver al resto que están equivocados. En otra nos toca recrear lo sucedido a través de un cómic. Incluso hay una fase, tipo Scrabble, que nos da pistas, por ejemplo, sobre el arma homicida. La verdad es que es un juego peculiar y de lento desarrollo, pero termina picando. Lástima que sea imprescindible saber inglés y que el apartado gráfico (pese al buen diseño de los personajes) no acompañe.





Los juicios son el elemento clave del juego. Divertidos y desesperantes a partes iguales, nos ponen a prueba.



Durante todo el juego, Monokuma y Monomi saldrán de la nada para hacernos partícipes de su humor negro.



¿SERÁS CAPAZ DE **SOBREVIVIR**?

1 **MONOKUMA.** Es capaz de inyectar desesperación a través de sus macabras pruebas y juegos en los que nuestra vida pende de un hilo.

2 **ESCENARIOS.** Al resolver los casos podremos movernos por diferentes territorios de la isla. En cada uno hay todo tipo de secretos.

3 **HACER AMIGOS.** En cada capítulo vamos creando lazos con los compañeros con los que más hablemos. Así conoceremos su historia.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
La historia, investigar cada zona y el desarrollo de los juicios.

» **LO PEOR**
Desarrollo lento no apto para impacientes. Y está íntegramente en inglés.

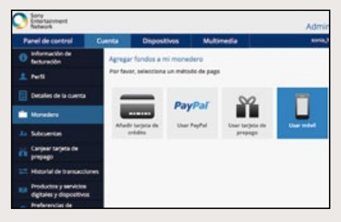
69	» **GRÁFICOS** Cel-shading y animación. Gráficos simples, aunque pasables.
74	» **SONIDO** Los correctos temas nos ponen en situación en cada momento.
80	» **DIVERSIÓN** Si le coges el truco al lento desarrollo te enganchará.
78	» **DURACIÓN** Sus seis episodios, con sus juicios, nos durarán más de quince horas.
NOTA 78	**Curiosa aventura con una historia interesante y adictiva, aunque avanza de manera muy lenta y está en inglés.**

MUNDO PSN

ACTUALIZACIÓN

PAGA EN PSN CON TU TELÉFONO

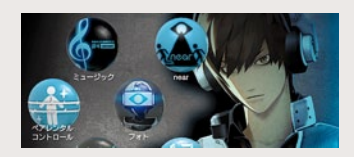
Desde principios de septiembre podemos **recargar el monedero de nuestra cuenta PSN pagando a través del teléfono móvil**, si somos clientes de Movistar o Vodafone. El sistema es muy sencillo, sólo tenemos que elegir como método de pago"Usar móvil", **introducir nuestro número de teléfono y responder con un SMS** para confirmar. La cantidad gastada aparecerá en la próxima **factura de móvil** o se deducirá de la cuenta prepago. Podemos usar este sistema comprando en cualquier consola o desde el ordenador.



TEMAS EN PS4 Y VITA

PERSONALIZA LOS TEMAS DE PS4

Parece que las peticiones de los usuarios de PS4 han sido atendidas y a finales de año **podremos instalar temas personalizados en nuestra consola**, igual que lo hacemos en PS3. Es más, PS Vita también podrá beneficiarse de esta opción que llegará con las **actualizaciones v2.00 (PS4) y v3.30 (PS Vita)**. Además, el lanzamiento del **app "Live from PlayStation"** permitirá que podamos **visualizar desde PS Vita las retransmisiones** de las partidas de PS4 de Twitch y USTREAM.



FREE TO PLAY

INVOKERS: UN F2P ESPAÑOL PARA PS4

EL primer free to play español en llegar a PS4 se llamará ***Invokers Tournament*** y **será presentado al público en la feria Madrid Games Week** que se celebra del 17 al 19 de octubre. Será un MOBA, un multijugador online que enfrentará a 6 jugadores en combates de 3 contra 3. Podremos **crear a nuestro personaje de cero y hacerlo evolucionar**, aprendiendo nuevas magias e invocaciones. Y lo mejor es que también estará disponible para **PS3 y PS Vita y que será cross-save.**



Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

PS4 | GRATIS | DEPORTIVO | EA | 1-4 JUGADORES | 2,5 GB



NHL 15

Aunque el hockey no es tan popular como el fútbol o el basket, EA Sports siempre ha hecho simuladores de este deporte de tanta calidad como *FIFA 15*. Pues bien, ahora tienes la oportunidad de comprobar por ti mismo lo divertido que puede ser perseguir una pastilla con el stick. Pruébalo en compañía y seguro que te echas unas risas.

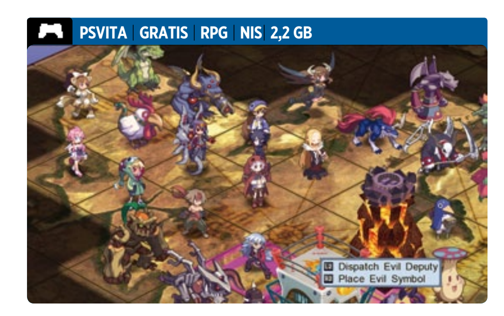
PS4 | GRATIS | TERROR | 1 JUGADOR | 1,3 GB



P.T. (Silent Hills)

Sin duda una de las demos más esperadas por todos y de las más descargadas de la historia. Está comprobado que hasta los esbozos de lo que podría ser el siguiente *Silent Hill* han creado una expectación como nunca antes se había vivido con una demo de este tipo. Todos los que la han probado, y no han sido pocos, han podido poner a prueba la fortaleza de sus corazones, no te quedes con las ganas.

PSVITA | GRATIS | RPG | NIS | 2,2 GB



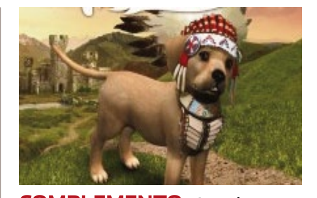
Disgaea 4: Promise Revisited

Apareció originalmente para PlayStation 3 en 2011 con el nombre *Disgaea 4: A Promise Unforgotten*. La edición para la PSVita añade numerosos contenidos: nuevos escenarios, nuevos personajes y cameos, nuevos hechizos y técnicas, y nuevas melodías. Viene con todo el contenido adicional que apareció de manera descargable en la versión de PS3. Disgaea 4 es un RPG de la vieja escuela, conócelo con esta demo.

OTROS CONTENIDOS DESTACADOS EN PS STORE



TEMA DINÁMICO. Llena de horror el escritorio de tu PS3 con *The Evil Within*, hazte con él por sólo 2,99 euros.



COMPLEMENTO. A qué esperas para hacerte con el traje indio americano para tu mascota de *Pets* para PSVita, es gratis.



TEMA DINÁMICO. *Super Street Fighter II Remix Turbo HD* ya tiene su tema dinámico, llena de acción el escritorio de tu PS3 por 1,99 euros.

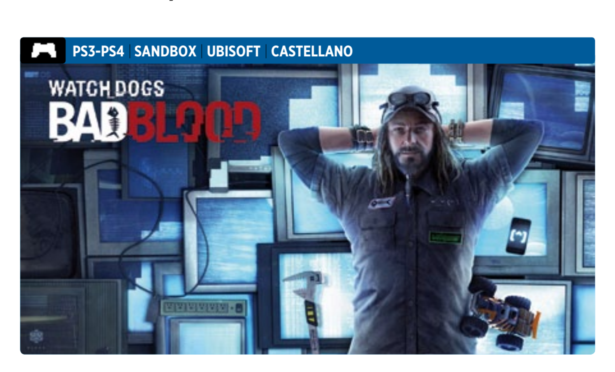
Nuevos complementos

Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

WATCH DOGS

Bad Blood

PS3-PS4 | SANDBOX | UBISOFT | CASTELLANO



El apasionante sandbox de Ubisoft tiene nuevo DLC, una nueva campaña protagonizada por T-Bone y compuesta por 10 nuevos episodios. Además, el DLC da acceso a las nuevas misiones secundarias "contratos de barrido urbano", que como novedad pueden jugarse en cooperativo. Y hay más: armas, mejoras, vestuario, un coche de R/C...

DARK SOULS II

Crown of the Old Iron King

PS3 | 9,99 € | ROL | NAMCO BANDAI

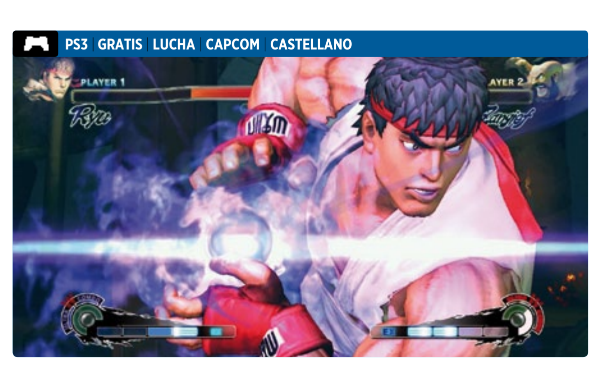


Ya está aquí el segundo de los tres paquetes de contenido descargable previstos para este genial (y difícil) juego de rol. El DLC incluye nuevos niveles, mapas, jefes, armas y armaduras, aportando un buen puñado de horas extra de diversión mientras tratas de encontrar y recuperar una legendaria corona perdida. Atentos, que la dificultad se dispara.

ULTRA STREET FIGHTER IV

Pack trajes contrincantes

PS3 | GRATIS | LUCHA | CAPCOM | CASTELLANO



Vístete con los mejores trajes alternativos de los personajes más carismáticos de la legendaria serie de juegos de lucha. Con este DLC, podrás vestir los uniformes alternativos de Pack de trajes alternativos para Decapre, Elena, Hugo, Poison y Rolento. Desconcierta desde el primer momento a tus enemigos con estos atuendos.

PS4 | 4,99 € | CARRERAS | UBISOFT | 1 JUGADOR

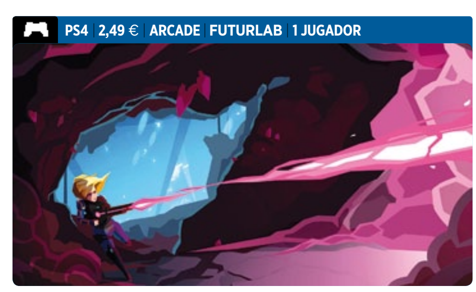


TRIALS FUSION

Empire of the Sky

Con este pack de contenido, disfrutarás de 9 nuevos trazados incluyendo los seis clásicos de Trials, otro de Supercross, un juego de habilidades y un trazado FMX. También hay 18 nuevos desafíos incluyendo características secretas y mini-juegos ocultos, 5 nuevos trofeos antigravedad, complejos hoteleros o campos de fuerza...

PS4 | 2,49 € | ARCADE | FUTURLAB | 1 JUGADOR



VELOCITY 2X

Contenido de urgencia

No se ha hecho esperar el contenido adicional de *Velocity 2X*, presente este mes en PS Plus. Con este DLC podrás perfeccionar el arte del teletransporte a alta velocidad. En el pack Contenido adicional de urgencia ofrece seis niveles de velocidad ajustados al detalle, que llevarán tu habilidad de teletransporte al límite de tu imaginación.

PlayStation Plus

Estos son los juegos que pueden disfrutar este mes de manera totalmente gratuita los miembros de PS Plus.

SEPTIEMBRE

+ JUEGOS PS4

- Sportsfriends



- Velocity 2X



+ JUEGOS PS3

- Hoard



- PS All Stars Battle Royal
- Sportsfriends

+ JUEGOS PS VITA

- Joe Danger



- PS All Stars Battle Royal
- Velocity 2X
- TxK



DESCUBRE LAS CLAVES DEL "CROWDFUNDING"

KICKSTARTER O CÓMO FINANCIAR UN VIDEOJUEGO

El poder de las grandes distribuidoras ha llegado a su fin. El micromecenazgo, con Kickstarter a la cabeza, ha cambiado el panorama de la creación de videojuegos. Viendo lo mucho que tenemos que agradecerle, que sea para siempre.

Kickstarter apareció en 2008, junto a otras iniciativas similares, para cambiar el modo de financiar un proyecto creativo. Antes no había más remedio que ganarse el favor de las grandes distribuidoras. Favor que siempre venía de la mano de exigencias de todo tipo por su parte. Ahora, cualquier estudio puede someter su idea al juicio de sus posibles usuarios gracias a, entre otros, Kickstarter. Con pequeñas aportaciones de miles de mecenas algunos estudios logran reunir el dinero necesario para llevar a cabo sus proyectos, de ahí lo de micromecenazgo. A día de hoy, y es una cifra que seguirá subiendo como la espuma, Kickstarter ha recaudado 1.300 millones de dólares, de los que 268 millones han sido para la creación de 3963 juegos. Parece fácil, ¿no? Nada más lejos, ya que 7.446 proyectos no consiguieron reunir el dinero suficiente, algo más de un 65%. ¿Qué reciben los que ponen su dinero? Pues las distintas recompensas que ofrecen los creadores. Así, por ejemplo, la mayoría de videojuegos suelen incluir la descarga del mismo si el mecenas aporta unos 10-20 dólares de media. De ese modo, aportar tu propio dinero se convierte en algo justo. Te gusta ese juego y lo comprarías si existiese, así que pones el dinero que te costaría comprarlo y de paso ayudas a que sea posible hacerlo. Por supuesto, cuanto más dinero ponga un mecenas mayores serán las recompensas. Hay de todo: camisetas, tazas, figuras, libros de arte, la banda sonora del juego... aunque las mayores recompensas suelen centrarse en cosas relacionadas con la propia creación del juego, como conseguir un personaje no jugable del juego con tu aspecto, participar en la creación de determinados niveles, enemigos, personajes... ¿Qué gana Kickstarter con todo eso? Pues un 5% del dinero total que recaude un proyecto, que no es poco. Y ¿qué ganamos nosotros? Pues la posibilidad de jugar a juegos que de otro modo no habrían existido. Y eso, es mucho más.





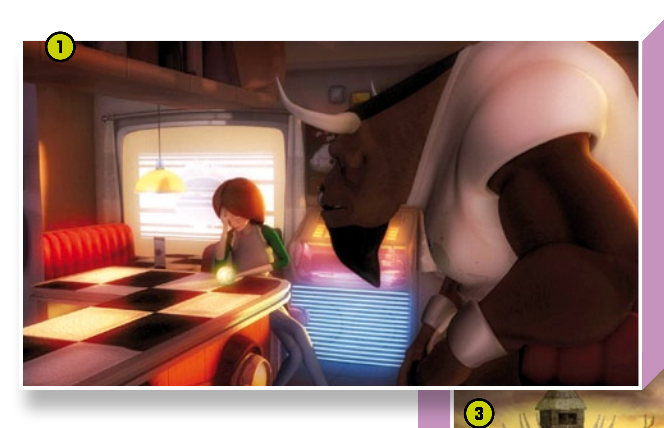
LAS CAMPAÑAS MÁS EXITOSAS

Muchos los han intentado pero, como os comentábamos, no todos lo han conseguido y muchos menos son los que han logrado reunir cifras tan bestiales como los juegos que os mostramos a continuación. El rey de reyes, por ahora, es ***Torment: Tides of Numenéra*** (1), que aparecerá para PC en 2015. Sus creadores, inXile Entertainment, encabezados por el mítico Brian Fargo (*The Bard's Tale*, *Wasteland*...) lograron reunir más de 4 millones de dólares. Aunque hay otros proyectos que han logrado grandes sumas, como ***Pillars of Eternity*** de Obsidian, ***Broken Age*** de Double Fine o ***Wasteland 2***, también de inXile Entertainment (por poner algunos ejemplos) vamos a centrarnos en los títulos que podemos ver en consolas de Sony. ***Mighty No.9*** (2), el nuevo juego de acción de scroll lateral del mítico Keiji Inafune, que promete recuperar el espíritu de *Mega Man*, llegó a los 3.845.170 dólares, cifra muy superior a los 900.000 que pedía. Pero entonces, ¿qué hacen con todo ese dinero que supuestamente les sobra?
Pues depende de lo que cada creador quiera prometer pero la mayoría se centran en mejorar la experiencia de juego con nuevos niveles, personajes, posibilidades jugables... o en costear versiones para otros formatos o contratar a más personas para llevar a cabo el proyecto. Pero no todo son viejas glorias del mundillo pidiendo dinero para hacer juegos retro como los que les encumbraron hace 30 años, también hay espacio para producciones de nuevos estudios, como ***Kingdom Come: Deliverance*** (3), una ambiciosa aventura de mundo abierto ambientada en la Edad Media que recaudó más de un millón de libras. Llegará a PS4 en 2015 si todo marcha como debe. Por cierto, lanzamos un debate a la palestra. ¿Kickstarter no debería servir principalmente a nuevos talentos que necesitan ese pequeño "empujón de salida" para hacerse un hueco en la industria? ¿De verdad que gente como Inafune, Fargo, Schafer y compañía no pueden reunir dinero para crear su nuevo juego? Es muy probable que así sea porque, de hecho, recurren al crowdfunding, pero nosotros al menos dejamos la pregunta...

Las cifras de los proyectos más exitosos son bestiales, como el más de millón y medio de dólares que alcanzó la campaña de ***Dreamfall Chapters: The Longest Journey*** (4), suma que permitirá rescatar a los noruegos de Red Thread Games una de las franquicias de aventura más recordadas de los últimos coletazos de la moda point and click. El último ilustre que supera el millón de dólares es ***Project Phoenix*** (5), el autodenominado primer proyecto japonés de Kickstarter. Será un juego de rol táctico con combates en escenarios divididos en casillas que contará con la participación de Nobuo Uematsu (el mítico compositor de *Final Fantasy*) en su banda sonora. Muy cerca del millón, con más de 800.000 dólares, se quedó ***Amplitude*** (6), el nuevo juego musical de Harmonix, que servirá como continuación del aparecido en 2003 para PS2.

Kickstarter se ha convertido en uno de los motores de la industria independiente. Cada día aparecen nuevos juegos que financiar.

Estas son las campañas que más dinero han recaudado pero la plataforma de "crowdfunding" ha conseguido financiar muchos más juegos que podemos y podremos disfrutar en nuestras consolas. *Shantae: Half-Genie Hero, Broken Sword 5, The Banner Saga, Hyper Light Drifter, Carmageddon: Reincarnation, Awesomenauts: Starstorm, Defense Grid 2, Among the Sleep, Heart Forth: Alicia, Guns of Icarus Online* y muchos más.







LOS JUEGOS ESPAÑOLES

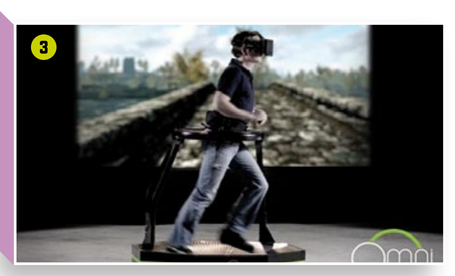
Tranquilos, porque hay talento de sobra en nuestro país y Kickstarter no iba a ser menos. El gran problema al que se enfrentan los estudios españoles para publicar sus proyectos es que el creador debe residir en alguno de los países permitidos por Kickstarter (no pasa igual con Indiegogo, por ejemplo). Todo el mundo puede donar dinero a un proyecto pero sólo es posible crear uno si eres residente de Canadá, Reino Unido, Australia, Nueva Zelanda, Holanda o EE.UU. Eso no evita que se creen miles de proyectos en cualquier rincón del mundo contratando los servicios de empresas que realizan las gestiones oportunas o confiando en algún amigo o familiar que viva en esos países. Los pioneros en España fueron Gato Salvaje desde A Coruña con su proyecto ***AR-K*** (1), una aventura "point and click" que ya podéis disfrutar en Steam. Los que más dinero han conseguido son los gijoneses de Asthree Works con ***Paradise Lost*** (2), un "metroidvania"

Es muy difícil obtener ayudas del gobierno, así que el crowdfunding puede ser la mejor solución.

con una pinta excepcional. ***Candle*** (3), de los turolenses de Teku Studios superó los 50.000 dólares con su propuesta de aventura y plataformas y ***Dead Synchronicity: TCT*** (4) de los madrileños Fictiorama Studios también consiguió alcanzarlos por poco. Y no nos olvidamos de ***Gods Will Be Watching***, una aventura que se financió en Indiegogo.







HARDWARE

No todos los proyectos relacionados con la industria se limitan a juegos. Como sabréis, también ha habido grandes pelotazos en el hardware. Uno de los más prometedores, y el que más dinero ha conseguido recaudar (más de 8 millones), ha sido **Ouya** (1), una consola basada en Android que salió a la venta hace poco más de un año. Sus creadores prometieron una libertad para manipular la consola, "hackearla" y modificarla que luego no ha sido tan grande, con lo que llegó la polémica. Tampoco faltó la controversia con **Oculus Rift** (2), el casco de realidad virtual que superó los 2.400.000 dólares. Lo que molestó a sus mecenas fue que los creadores del casco decidieran vender el invento a Facebook, traicionando el carácter independiente del proyecto (como poco). **Omni** (3), el tercer artilugio que sobrepasó el millón gracias a su propuesta de sensor de movimiento más completo del mercado (más aún si lo compaginamos con Oculus Rift u otro casco de RV). Aquí la polémica no existe, porque todo indica que el aparato aparecerá a finales de este año, como estaba previsto. Pero hay mucho más: otros mandos similares a Omni, portátiles de código abierto, pads para usar con el iPhone... La importancia del crowdfunding es tan grande que incluso gigantes de la industria como Square-Enix han creado su propia plataforma para promocionar juegos antes del inicio de la campaña en Kickstarter, como ha pasado con *Moon Hunters*, de Kitfox Games.



LA CRISIS DEL CROWDFUNDING

Aunque los riesgos de invertir son evidentes, se siguen batiendo récords de recaudación.

Las suspicacias que genera el micromecenazgo son muchas y, en algunos casos, hasta justificadas. Los mecenas que ponen su dinero no tienen ninguna garantía de que el juego vaya a ser realizado. La obligación de los creadores pasa por dar a todos los mecenas las recompensas que correspondan al dinero aportado. Pero claro, cuando el proyecto en cuestión no llega a realizarse muchas de esas recompensas son imposibles de cumplir. Kickstarter no se compromete a que un proyecto llegue efectivamente a realizarse así que el riesgo siempre corre a cargo de los mecenas. Quizás el caso más sonado fue el de ***Yogventures!*** (1), un juego de mundo abierto inspirado en el canal de YouTube Yogcast! Sus creadores superaron el medio millón de dólares para luego reconocer que se habían gastado el dinero y que el juego había sido cancelado. Algo parecido le sucedió a ***Code Hero*** (2) o a ***Haunts: The Manse Macabre*** (3), buenas ideas que no han visto la luz por la falta de experiencia de sus autores (queremos ser "bien pensados").
Pero cuando las redes parecen sentenciar el modelo Kickstarter nuevos proyectos siguen batiendo récords. ***Star Citizen*** (4), que recaudó más de dos millones de dólares en Kickstarter, ha continuado su campaña de donaciones alcanzando los ¡50 millones! Un nuevo récord.







MÁS ALLÁ DEL PÍXEL

Por supuesto, Kickstarter y el crowdfunding dan para mucho más que videojuegos, como demuestran los miles de proyectos lanzados hasta la fecha.
El más exitoso de todos es muy reciente, el **Coolest Cooler** (1), una nevera portátil con altavoces que ha causado auténtico furor convirtiéndose en el proyecto más exitoso en la historia de Kickstarter con más de 13 de millones de dólares. Lo más curioso de este caso es que su creador ya hizo una campaña de Kickstarter el pasado noviembre que no obtuvo los 125.000$ que pedía. Un rediseño, algún añadido y lanzar la campaña en verano parecen las claves de su nuevo éxito.
El segundo en el ranking es **Pebble** (2), un reloj de pulsera que se conecta a nuestro smartphone para mostrar en su pantalla todo tipo de aplicaciones. Además, su aspecto es completamente personalizable. Han logrado reunir más de 10.000.000$.
El tercero en discordia es **Pono** (3), un reproductor de música que elimina la compresión de audio de los MP3 para escuchar la música lo más parecido posible a como fue grabada en el estudio. Como veis, el micromecenazgo no está cambiando sólo la industria del videojuego. Es un método de financiación que ha cambiado las reglas del juego empresarial y que parece que ha venido para quedarse, por mucho que tenga sus defectos y limitaciones.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Más contratos para Agente 47

¿Cuándo saldrá un nuevo juego de *Hitman*?

@ Carlos Sugrañes

El próximo juego de la serie, al que por ahora sólo se conoce como *Hitman 6*, está siendo desarrollado por IO Interactive, los creadores originales de la saga. Tras haberse ocupado durante un tiempo de otros proyectos como *Kane & Lynch* o *Mini Ninjas*, se ha confirmado que el estudio se centrará en el Agente 47. No sabemos fecha de lanzamiento aún.

El Agente 47 volverá seguro a nuestras consolas, pero todavía no se sabe cuándo estará listo *Hitman 6*.

Consola y billete a Kyrat

¿Se sabe si va a salir algún pack de PS4 con *Far Cry 4*?

@ Martí Coll

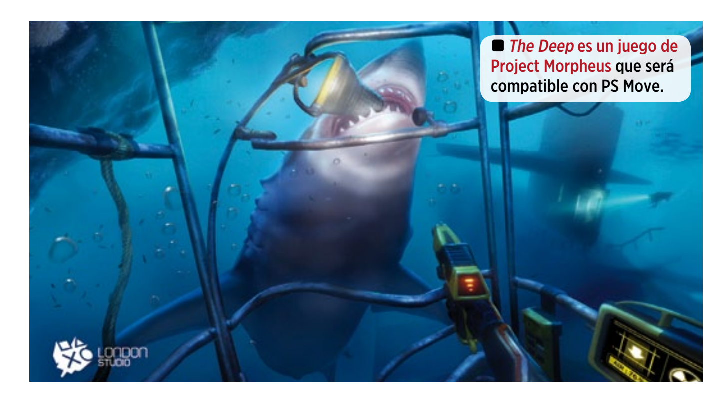
Todavía no se ha anunciado, es posible que incluso si no sale un pack oficial algunas tiendas se decidan a hacer uno "a su aire". Aunque no es muy probable que puedas conseguir la consola más el juego a 399 €, a lo mejor consigues un pequeño ahorro.

Sin *F1 2014* en la Next Gen

¿Saldrá *F1 2014* en PS4?

@ Ángel Castillo

No. Codemasters quiere que su primer juego oficial de la F1 para PS4 sea lo más de lo más y va a esperar a 2015 para lanzar el juego. Pero lo hará coincidiendo con el arranque de la nueva temporada y no será *F1 2014*, sino ya directamente *F1 2015*.



The Deep es un juego de Project Morpheus que será compatible con PS Move.

Moviéndose en PS4

¿Sabéis si PS4 contará con juegos de PS Move como el Sport Champions de PS3?

@ Alejandro Gerbino

Sabemos que PS4 es compatible con el accesorio de movimiento, pero dejando aparte *Octodad: Dadliest Catch, Sportsfriends* y *Just Dance 2014*, no se nos ocurren más juegos que lo usen actualmente. Eso sí, ya se confirmó hace unos meses que Project Morpheus (el dispositivo de realidad virtual de PS4) será compatible con PS Move y de hecho ya se han visto algunos juegos que lo utilizan. Sobre *Sports Champions*, es posible que Sony decida llevar esta serie a PS4 en algún momento, pero no sabemos cuándo.

A vueltas con PS4 Slim

¿Creéis que sacarán alguna versión Slim de PS4 más adelante?

@ Alex Ramos

Es casi una tradición por la que todas las PlayStation han pasado tarde o temprano. Con el tiempo los componentes se hacen más pequeños y se abaratan lo que permite sacar este tipo de revisiones. Con los precedentes de PS3 y PS Vita, podría anunciarse a los 2-3 años desde el lanzamiento de la PS4 original y cuando ya se haya rebajado su precio oficial. Es bastante tiempo de espera y no es 100% seguro que termine saliendo, pero si tienes los suficientes juegos pendientes de PS3 como para llenar el tiempo, lo mismo es buena idea.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué no salen juegos en verano?

¿Por qué el lanzamiento de nuevos títulos decae tanto en verano? Es una época en la que normalmente hay más tiempo libre para jugar.

@ Carlos Mordillo

Es cierto que frustra un poco que, justo antes del "tsunami" de novedades que llegan en otoño, tengamos que sufrir unos meses casi sin grandes lanzamientos. La razón es que en los últimos meses del año es cuando más juegos se venden (por aquello de los regalos navideños) y todas las compañías quieren aprovechar ese tirón y se guardan sus mejores juegos para octubre-noviembre. Lo que siempre provoca que haya juegazos que al final fracasen estrepitosamente por culpa de la competencia de los "AAA" como *FIFA, Call of Duty* o *Assassin's Creed*... En verano podemos aprovechar para recuperar algún juego que nos hayamos perdido o probar novedades diferentes como *Road Not Taken, Hohokum* o *Rogue Legacy*...



Si no encuentras Triple A en verano, prueba con los originales descargables que pueblan PS Store.


■ No es fácil que *Shadow of The Colossus* salga en PS4. Para que merezca la pena habría que hacer un remake completo.



» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Saldrá *Assassin's Creed Unity* para PS3?

@ Irene Bellón

No, *Unity* solo estará disponible en PS4. El juego se ha desarrollado para "next gen" y PS3 no podría con él. Ubisoft anunció recientemente que habrá una nueva entrega que aparecerá en PS3, *Assassin's Creed: Rogue*. Por primera vez estará protagonizada por un Templario.

¿Está la serie *The Walking Dead* de Telltale Games subtitulada en español?

@ Carlos Mordillo

Las dos temporadas en digital están en inglés, pero las versiones físicas, con todos los episodios reunidos en un Blu-ray, tienen subtítulos en castellano. La versión digital de la primera temporada para PS Vita también tiene los subtítulos en castellano.

¿Habrá una tercera entrega de *Marvel Ultimate Alliance*?

@ David Guirado

Por desgracia, no se sabe nada. La serie heredera de los dos *X-Men Legends* de PS2 parece que se queda sin tercera entrega, lo que es raro con la mega popularidad de los personajes Marvel desde el estreno de Los Vengadores.

A falta de *The Last Guardian*...

¿Aparecerán *Ico o Shadow of the Colossus* en PS4?

@ Marc Ortigosa

No lo sabemos. Ambos juegos salieron bastante bien parados en su remasterización en HD para PS3, pero teniendo en cuenta que son juegos de PS2 no sabemos hasta qué punto algo que no fuese un remake completo podría aprovechar la potencia de PS4. Sería mucho más interesante jugarlos en PS Vita, aunque ambos admiten Uso a Distancia en PS3, el rendimiento es un poco irregular.

Los virus no son para consolas

¿Puede entrar un virus en mi PS3 al jugar online en mi PS3?

@ Manuel García

Aunque las consolas actuales tienen capacidad para conectarse a Internet, los usuarios no suelen usarlas para navegar, ni hacer gestiones bancarias, pero lo principal es que tampoco se puede ejecutar cualquier programa en ellas, sólo los autorizados expresamente por el propietario de la plataforma (Sony, Nintendo, Microsoft). Eso hace que crear un virus que pudiese funcionar en ellas sea mucho más complicado, y a la vez menos lucrativo para el autor que hacerlo para un ordenador o dispositivo móvil. Y es que no olvides que los virus de PC no afectan a las consolas.

En el taller, a puerta cerrada

¿Se sabe si Polyphony Digital tiene algo entre manos para PS4?

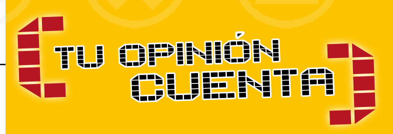
@ Manuel Escribano

Se lleva un tiempo rumoreando que Polyphony podría estar trabajando en un *Gran Turismo 6 Remastered*, una versión para PS4 del juego de PS3, que se aprovecharía de los gráficos a 1080 p y 60 fps y que, además, podría incluir otro tipo de mejoras. Sin embargo, no hay ninguna confirmación oficial. Aunque la verdad es que tampoco nos extrañaría teniendo en cuenta el éxito de remasterizaciones como la de *The Last of Us*.

Lo que sí es seguro es que Kazunori Yamauchi estará trabajando en algo relacionado con *Gran Turismo* y que habrá un *Gran Turismo 7* en PS4, aunque nadie sea capaz de decir cuándo...



■ *Gran Turismo 6* podría aparecer remasterizado en PS4, aunque no hay confirmación.



¿Qué juegos esperáis con más ganas para otoño?



¡¡¡Velocidad!!!



Roberto Carlos M P

"*Project CARS* lleva en mi agenda desde hace más de un año. PS4 necesita velocidad porque es un género inédito en la nueva consola. *DriveClub* ayudará a calmar las ansias competitivas mientras que *Destiny* va a dar una vuelta de tuerca a los fps y *FIFA 15* llenará tardes de emociones de nueva generación y dará un empujón a los e-sports hacia las nuevas plataformas. Con esto y una aventura de *Batman* allá por 2015 tengo hasta septiembre de 2015."

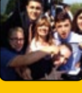
Terror espacial



Román Rodríguez Arriazu

"*Alien Isolation*. Después del fracaso de *Colonial* espero que Creative Asseblembly lleve esta licencia donde merece."

Ración de asesinos



Alexei Perelló

"Estoy esperando Assassin's Creed Unity por sus gráficos y por el multijugador. Lo que no me gusta es la falta de mujeres."

Viaje al Himalaya



Toni Milán

"Estoy Esperando con muchas Ganas el *Far Cry 4*, ya que ahora es en Kyrat (Himalaya) en una zona tan montañosa donde la acción y la exploración es el ingrediente de lo que lo convierte en un juegazo, que creo que será lo mejor de este año."

Un poco de todo



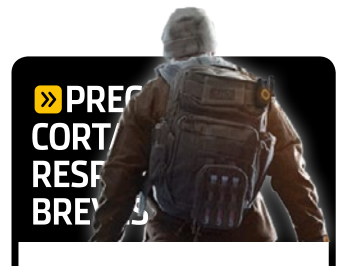
Fernando Gómez Campos

"El primero *Destiny* porque es lo jugué con dos colegas y me encantó. El segundo, Assassin's Creed Unity, porque es París, se ve increíble y por el multijugador. Y para más adelante *The Witcher 3*, me gustan mucho los juegos de rol y este tiene una pinta brutal, en jugabilidad y gráficos."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opináis de los juegos de PS3 que llegan con mejoras a PS4?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



¿Cuándo se lanzará *The Division*? ¿Saldrá versión para PS3?

@ Javier Peón

El juego está anunciado para 2015 en PS4. Desde muy pronto Ubisoft descartó que fuese a lanzarse también en PS3, por una cuestión de tamaño y potencia técnica.

¿Qué se sabe de *Deep Down*, saldrá este año finalmente?

@ Víctor Moreno

El nuevo RPG Free-to-play de Capcom no tiene fecha de salida anunciada, y los pocos rumores que ha habido apuntan a 2015. Desde luego, olvídate de jugarlo este año.

¿Hay novedades sobre *Kingdom Hearts*?

@ José Adrián

KH HD 2.5 Remix, el remasterizado de la segunda parte, tiene previsto aparecer en PS3 para finales de este año. De *Kingdom Hearts III* no hay noticias, salvo que se sigue desarrollando para PS4.

¿Existe la posibilidad de que salga *Resident Evil 4 HD* para PS Vita?

@ David Guirado

Técnicamente debería ser posible, por potencia y controles, pero Capcom no ha anunciado planes para hacerlo No nos importaría pagar otra vez por jugarlo en una portátil.

¿En qué se diferencia un cable HDMI de un AV?

@ Henri Berger Martín

Pues en casi todo. El cable HDMI transmite señal digital de vídeo y audio, lo que te permite disfrutar de imagen HD y sonido envolvente. Un cable AV sólo transmite señal analógica, con lo que si lo usas para conectar una PS3 no verás nunca gráficos HD. Para que te hagas una idea, en PS4 ya se ha descartado la opción de una salida AV. O HDMI o nada. La verdad es que nos parece un desperdicio usar un cable AV con PS3...

Una historia de dragones

¿Podré jugar a *Dragon Age Inquisition* sin necesidad de conocer los anteriores juegos o me perderé la historia?

@ Tatiana Santos

Los tres juegos de la serie están ambientados en el mismo continente, Thedas, pero Bioware se ha decantado por hacer que la continuidad se note más en algunos personajes y acontecimientos que en hacer secuelas puras (como en el caso de los *Mass Effect*). No creemos que tengas ningún problema para disfrutar de la historia.



La historia de *Dragon Age Inquisition* no es exactamente una continuación de la de *Dragon Age 2*. Los juegos se desarrollan en el mismo universo, pero con distintas tramas.

No es tan obvio

Hace poco he cambiado mi PS3 Slim por una Superslim y no sé cómo se cambia correctamente el disco en el lector.

@ Matilde Alcántara

A muchos usuarios les pone nerviosos que el disco siga girando hasta que se pulsa el botón Eject y que se detenga tan bruscamente. Por precaución, sal del juego pulsando el botón PS antes de cambiar el disco para asegurarte de que la consola no lo está leyendo.

Joyas portátiles

¿Qué título de PS Vita consideráis imprescindible?

@ David Guirado

Pues, como en todo, depende mucho de tus gustos personales, pero no deberías dejar de probar *Uncharted, Gravity Rush, Killzone Mercenary* y *Tearaway*. Y no te olvides de *Persona 4 Golden* (rol), *Dragon's Crown* (acción), los *Rayman* o *LittleBigPlanet* si te gustan las plataformas, *Street Fighter X Tekken o Injustice* si lo tuyo es la lucha... Y descargables a buen precio como *Fez, Machinarium, Child of Light, Guacamelee, Hotline Miami o Sine Mora*... Hay mucho y muy bueno donde elegir.



PS Vita tiene un catálogo repleto de grandes juegos que merece la pena jugar.

Indies sólo en la nueva consola

Muchos juegos indie solo van a salir en PS4: *Nidhogg, Hyper Light Drifter* y demás. ¿Por qué no en PS3 si técnicamente se ve claramente que es posible?

@ Carlos Mordillo

Para los juegos que pones de ejemplo hay que admitir que no parece haber motivos técnicos que impidan su lanzamiento en PS3. Muy probablemente se trate de una simple estrategia para engordar el catálogo de PS4 y hacerla más atractiva. Con menos de un año a la venta, la nueva consola de Sony todavía no tiene demasiada variedad de juegos y los indies se la dan. Además, así tú también encuentras incentivos para cambiar de consola... De todos modos, tampoco descartes que alguno de esos indies acabe llegando también a PS3.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Partida corrupta

¿Sabéis cómo se soluciona el error CE-34878-0 en *Tomb Raider* PS4? Después de formatear la consola sigue apareciendo.

@ Javi

Algunos usuarios especulan con que este error se debe a mala programación de las versiones de nueva generación... En cualquier caso, los jugadores no tenemos control sobre cuándo ocurre y que se corrompan las partidas no tiene ninguna gracia. Una buena idea es ir guardando el progreso del juego en diferentes ranuras desde el menú de Opciones, de modo que si una partida se corrompe, podamos eliminarla y al menos continuar desde la ranura inmediatamente anterior, en lugar de tener que partir de cero de nuevo.

Sustituir stick en PS Vita

Se me ha roto el stick izquierdo de mi PS Vita. ¿Qué puedo hacer?

@ Aitor

Si la consola está en garantía, ponte en contacto con la tienda que te la vendió y/o con Sony para que sustituyan la consola. Si ya no puedes acogerte a la garantía, o la rotura se debe a un golpe, puedes adquirir sticks en tiendas online por unos 20-25€, pero sustituirlo tú mismo es bastante laborioso. En algunas tiendas de reparación lo cambian por unos 30 €. Si no eres un manitas, mejor deja que lo hagan por ti. Pide presupuesto previo y garantía de la reparación.

Tiendas separadas

He comprado una película a través de Google Play Store y quiero verla en mi PS Vita, pero no puedo conectar ambos aparatos vía Bluetooh porque "son incompatibles", según la PS Vita. ¿Cómo lo soluciono?

@ Carlos Mordillo

Si la película que has comprado en el Google Play Store lo permite, puedes convertir el archivo usando un programa como Freemake Video Converter y meterlo en tu PS Vita pasándolo a PS3 o con el gestor de contenidos de PC, pero no vas a poder hacerlo vía Bluetooth: PS Vita no admite transferencia de contenido por ese método. En cualquier caso, las compras de Google Play sólo son compatibles con dispositivos Android y en la web.


The Order 1886 es uno de los exclusivos de PS4 para principios de 2015. Ya no habrá muchos juegos de esta calidad en PS3.

Convivencia PS3-PS4

¿Hasta cuánto creéis que seguirán apareciendo juegos en PS3? Pensaba saltar a PS4 estas navidades, pero estoy viendo que muchos juegazos salen para las dos y no sé si me compensa.

@ Julio López

El número de lanzamientos de PS3 ya se está reduciendo considerablemente. Ya no va a haber grandes exclusividades en PS3 y aunque el año que viene seguirán saliendo juegos, ya no habrá grandes títulos. En cuanto a los multiplataformas, sin duda se ven mucho mejor en PS4 y los juegazos de febrero te van a hacer desear habértela pedido para Reyes... Si juegos como *The Order 1886, The Witcher 3, Batman Arkham Knight o Evolve* te llaman la atención, deberías cambiar de consola en los próximos meses.

Cross-save y salvar en la nube

¿Es necesario ser abonado de PlayStation Plus para disfrutar de las funciones Cross-Save en los juegos de PS4 que las tienen?

@ Iván González

No es necesario. Si un juego tiene función Cross-Save habrá una ranura de guardado que vendrá indicada para ello, y un botón Sincronizar para subir la partida a la nube. Hecho esto, la partida que hayan guardado, por ejemplo, en PS4, podrá descargarse a PS Vita o PS3. La suscripción a PS Plus incluye un espacio de almacenamiento de partidas online, pero va aparte y es el mismo para todos los juegos que tengas, independientemente de que sean cross-save o no. Estas partidas te valdrán para otra consola (por ejemplo, en casa de un amigo), pero no para otra versión del juego.

¿*The Last of Us* o *Watch Dogs*?

¿Cuál preferís: *The Last Of Us* o *Watch_Dogs*?

@ Zaida

Dejando aparte la vista en tercera persona, los juegos no tiene mucho en común. *TLoU* es un juego más lineal y condensado, y *WD* es mucho más libre y amplio al tratarse de un sandbox. Si no tienes mucho tiempo te recomendamos el primero, y si puede ser en PS4, aún mejor.


The Last of Us en PS4 es una auténtica pasada. Nos gusta más que *Watch Dogs*.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Se sabe algo de la edición para PS4 de *The Elder Scrolls Online*?

@ Pablo Hurtado

El mayo se anunció un retraso de aproximadamente 6 meses, pero debería ponerse a la venta a finales de este año o principios de 2015, no hay fecha concreta por el momento.

¿Cuando sale *Lara Croft y el Templo de Osiris*?

@ Susi

El material que hemos visto del juego parece ya muy pulido, pero el juego de PS4 no saldrá hasta diciembre de este año, incluyendo modo cooperativo para hasta 4 jugadores.

¿Sigue en desarrollo *The Whore of Orient*?

@ Fernando Arranz

El proyecto anunciado por los creadores de *L.A. Noire*, el estudio Team Bondi, sigue en desarrollo tras su compra por parte de una productora de cine. Su lanzamiento en PS4 está anunciado para 2015.

¿Bajará de precio PS4?

@ Borja González

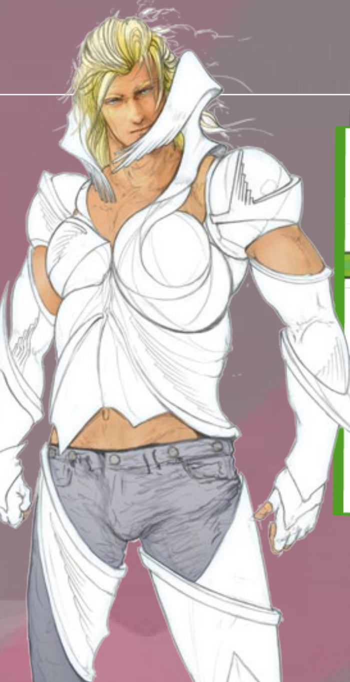
No creemos que vaya a bajar de precio a corto plazo, pero obviamente Sony no va a avisar con tiempo...

EL **CARISMA** NO SE CONTABA ENTRE SUS VIRTUDES

LOS HÉROES MÁS LOSERS

Un buen videojuego no sólo necesita unos gráficos llamativos y una mecánica divertida. Tiene que hacernos empatizar con su protagonista. Y en algunos casos, no fue una tarea sencilla sentirse identificados con ellos...

No te extrañe si la mayoría de los protagonistas de este reportaje no te suenan para nada. Entre sus contadísimas virtudes no estaba el carisma, precisamente. Nos ha costado horrores recordar a muchos de ellos (es lo bueno que tiene el cerebro humano, que suele enterrar en lo más profundo los peores recuerdos), pero otros sí lograron dejarnos huella por la calidad de los juegos en los que aparecieron. Hay casos especiales, como el de Raiden, un tipo que debutó con mal pie pero se fue ganando nuestro respeto gracias a sus apariciones en posteriores entregas de la franquicia *Metal Gear* (hasta llegar a convertirse en una estrella por méritos propios gracias a *Revengeance*). Pero el efebo rubio creado por Hideo Kojima es una excepción dentro de un catálogo de horrores en el que tiene cabida de todo: desde las mascotas más insípidas hasta un camarero vestido de torero mexicano o el prototipo de doncella desvalida (y algo empanada). Hay personajes muy buenos (como Aveline) cuyos juegos no supieron estar a la altura de su carisma. Y otros que, sinceramente, estaban destinados al desastre desde el principio. ¿O alguien pensaba que Jack, el prota del lamentable *Ride To Hell*, estaba destinado a la gloria?





ENOCH

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *El Shaddai: Ascension of the Metatron*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... protagonizar uno de los juegos más hermosos y originales de los últimos años. Una aventura inspirada en un libro apócrifo de la Biblia, nada menos.
PERO LA PIFIÓ POR... Estaba a destinado a ser el escriba de Dios, pero el pobre parecía sacado de una boyband. Satanás era infinitamente más interesante. Sería porque usaba teléfono móvil.

LARRY LOVAGE

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... Era el sobrino del mítico Larry Laffer, el héroe de las aventuras gráficas creadas por Al Lowe.
PERO LA PIFIÓ POR... Al contrario que su tío, lograba montárselo con todas las tías del juego (por eso nos caía gordo). Algo absolutamente irreal, dada su complexión de hobbit y su insultante carencia de carisma.

VEXX

NIVEL DE POCHEZ

APARICIONES: *Vexx*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... Tenía detrás a uno de los gigantes del sector, la ahora desaparecida Acclaim.
PERO LA PIFIÓ POR... Ser mono y tener cara de malote no basta. Tu juego tiene que estar a la altura. Y este *Vexx* era muy mediocre. Siguió el camino de otras creaciones de la difunta Iguana Ent (*Aero The Acro-Bat, Zero The Kamikaze Squirrel*): el olvido más miserable.

STARKILLER

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Star Wars: El Poder de la Fuerza, SW: El Poder de la Fuerza II.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... ser el discípulo secreto del mismísimo Darth Vader. Lo que todos los críos hemos soñado desde 1977.
PERO LA PIFIÓ POR... la cara de palo del actor Samuel Witwer. Hasta un bantha cojo era más carismático.

BUBSY

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Bubsy: Claws Encounters of the Furred Kind, Bubsy II, Bubsy in: Fractured Furry Tales, Bubsy 3D : Furbitten Planet.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... Lo parieron en 1993, en pleno boom de las mascotas.
PERO LA PIFIÓ POR... Tenía el mismo carisma que la mascota de unos cereales de marca blanca. Y su salto a las 3D fue terrible.

AIDEN PIERCE

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Watch Dogs.*
PODÍA HABERLO PETADO POR... protagonizar el sandbox más esperado de los últimos años (con permiso de *GTA V*, claro).
PERO LA PIFIÓ POR... ser el "hacker" menos creíble de la historia, desde aquel Stanley Jobson que interpretó Hugh Jackman en la peli "Operación Swordfish". Hasta lo de su sobrina nos dio igual.



RAIDEN

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *MGS2: Sons of Liberty, MGS4: Guns of The Patriots, Metal Gear Rising: Revengeance.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... protagonizar un *MGS*, junto al mítico Solid Snake.
PERO LA PIFIÓ POR.. En *MGS4* y *Revengeance* Hideo Kojima le puso las pilas, pero en *MGS2*, su debut, era un triste de campeonato. Era todo lo contrario que Snake: un efebo rubio, pardillo y blandito.

ECCO THE DOLPHIN

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Ecco The Dolphin: Defender of the Future, Sega Mega Drive Ultimate Collection.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... Sinceramente, no vemos justificación para haber resucitado en PS2 a uno de los personajes más tristes del catálogo de Mega Drive.
PERO LA PIFIÓ POR... Porque es Ecco The Dolphin. Porque llevaba la firma de Appaloosa Interactive (la antigua Novotrade), unos tíos incapaces de hacer algo mínimamente divertido. Un puñetero delfín. Un cebo para padres ecologistas.



FIONA

NIVEL DE POCHEZ

LA VIMOS EN: *Haunting Ground.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... protagonizar uno de los survival horror más sórdidos de Capcom, creadora del género. Y lo cierto es que era un gran juego.
PERO LA PIFIÓ POR... Demasiado “fan service”. Los vestiditos. Esos planos de su delantera. El arranque, en cueros, con una sabanita. Y Fiona no podía ser más pava.



MIGUEL

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Tekken 6, Tekken Tag Tournament 2*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... ser un español en *Tekken 6*, diablos. Habría sido lo más grande desde Vega (*SF II*).
PERO LA PIFIÓ POR... su vestimenta, a medio camino entre torero, mariachi y bailarín de un espectáculo de Il Divo. Y encima no era matador de toros, sino camarero, lo que dejó patente la visión que tienen los japoneses de nuestro país.

JACK MORTON

NIVEL DE POCHEZ

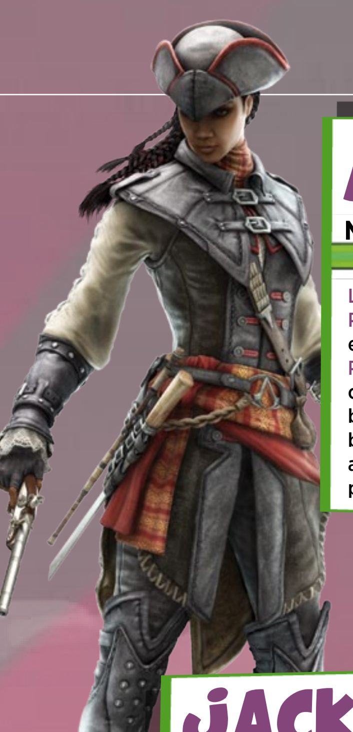
LE VIMOS EN: *Chase The Express*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... repartir tiros a lo largo de un tren interminable, al estilo de “Alerta Máxima 2” o la reciente “Snowpiercer”.
PERO LA PIFIÓ POR... ser el prototipo de héroe de acción anodino. Nadie se acuerda de él ni de su juego (el cual, por cierto, no estaba nada mal). Incluso su cara no podía ser más vulgar.



LAZARUS JONES

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Ghosthunter.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... El juego era de SCE Cambridge, por entonces (2003) la niña bonita de Sony.
PERO LA PIFIÓ POR... Cuando piensas en un cazador de fantasmas, te viene a la mente Jiménez del Oso o Tristanbraker, no un primo de Brad Pitt, que encima era policía. Vamos, el típico héroe genérico que podrían haber calzado en un juego de tiros o en un “Estrenos TV” de medio pelo.



AVELINE

NIVEL DE POCHEZ

LA VIMOS EN: *Assassins's Creed III: Liberation.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... ser la primera mujer en protagonizar un *Assassin's Creed.*
PERO LA PIFIÓ POR... Aveline de Grandpré ofrecía muchas posibilidades como personaje, pero al final acababa siendo engullida por una trama digna de un culebrón venezolano, madrastra malvada incluida. A uno le acababa importando un pimiento lo que le pasara a su padre y al resto de Nueva Orleans.



KAO

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Kao the Kangaroo, Kao the Kangaroo Round 2, Kao Challengers.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... Un canguro boxeador. Los polacos Tate Int. no se rompieron la cabeza pensando en una mascota, pero de puro cutre, era hasta entrañable.
PERO LA PIFIÓ POR... Ni sus juegos, ni la propia mascota, merecían salir del cajón de los saldos de un MediaMarkt. Las cosas como son. No se acuerda de ella ni su padre.

JACK CONWAY

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Ride to Hell: Retribution.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... En origen, *Ride to Hell* iba a ser el juego más ambicioso de Deep Silver. Un *GTA* con moteros y clásicos de la música rock.
PERO LA PIFIÓ POR... El juego final es lo peor que hemos visto en PS3. Jack era un clon barato de Lorenzo Lamas en "Renegado". Y tenía la misma expresividad que un parquímetro averiado.



OCTAVIANUS

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Shadow of Rome.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... ¿Un juego de romanos hecho por Capcom? ¡Tomad nuestro dinero!
PERO LA PIFIÓ POR... En contraste a los segmentos protagonizados por Agrippa, violentos y desmelenados, la parte del juego protagonizado por Octavianus era puro sigilo y bastante irritante, por cierto. El pobre no tenía "media guantá".

SHADOW

NIVEL DE POCHEZ

LE VIMOS EN: *Shadow The Hedgehog.*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... Con que hubiera tenido la mitad de carisma que Sonic nos habría hecho suyos.
PERO LA PIFIÓ POR... Porque Sega se limitó a hacer un Sonic malote, ponerle dos pistolas y unos patines. Metal Sonic molaba infinitamente más. Aunque fuera de lata.



KYA

NIVEL DE POCHEZ

LA VIMOS EN: *Kya: Dark Lineage*
PODRÍA HABERLO PETADO POR... La variedad de movimientos del personaje, incluyendo un sistema de lucha bastante resultón.
PERO LA PIFIÓ POR... La pobre Kya no podía ser más anodina. No había nada en ella que nos hiciera recordarla. De hecho, nos ha costado bastante acordarnos de que llegó a existir.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS VENDIDOS PS3





Minecraft se mantiene firme.

1. Minecraft (=)
2. Plants vs. Zombies Garden Warfare (N)
3. Grand Theft Auto V (=)
4. FIFA 14 (↑)
5. Assassin's Creed IV Black Flag (↓)
6. The Last of Us (↑)
7. Call of Duty: Black Ops II (=)
8. Diablo III: Reaper of Souls UEE (N)
9. Call of Duty: Ghosts (↓)
10. Watch Dogs (↓)



Diablo III triunfa con su nueva edición.

PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA **86**

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA **90**

DRAGON'S CROWN
» ATLUS » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata. NOTA **92**



DYNASTY WARRIORS GUNDAM REBORN
» TECMO KOEI » 44,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

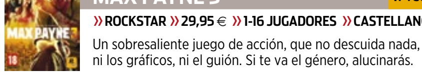
Multitudinarias peleas, muy fieles al anime, pero la mecánica es simplona y demasiado repetitiva. NOTA **65**



KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS



Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA **84**

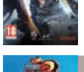


MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA **85**



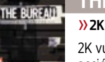
ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Aventura de acción con toques muy roleros dirigida a los fans de "One Piece". Casi parece un OVA del anime. NOTA **80**



SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si te adaptas a su pausado ritmo, es un juego divertido, duradero y que se desmarca de otros "shooters" bélicos. NOTA **79**



THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS



2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA **87**

YAIBA NINJA GAIDEN Z
» TECMO KOEI » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *Ninja Gaiden* a la altura: acción frenética, buen sistema de combate y dificultad alta. Y con estética cel-shaded. NOTA **80**



ROL

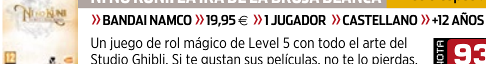
DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA **92**



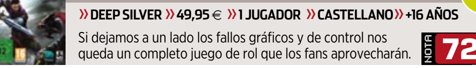
DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran RPG de acción que se reedita con una expansión. Largo y divertido, sobre todo en compañía. NOTA **89**



NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA **93**



RISEN 3 — ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si dejamos a un lado los fallos gráficos y de control nos queda un completo juego de rol que los fans aprovecharán. NOTA **72**

SACRED 3
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es más simple que sus antecesores, pero muy robusto como "hack and slash" y muy divertido en cooperativo. NOTA **77**



SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS



Un capítulo de "South Park" de varias horas de duración y con la forma de un gran RPG y con el humor de la serie. NOTA **90**

TALES OF XILLIA 2
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero. NOTA **91**



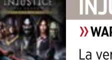
TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**



LUCHA

INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*. NOTA **93**

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**



ULTRA STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » 29,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS



La versión definitiva del juego de lucha que revitalizó el género es la más completa. Pero si tienes las anteriores... NOTA **88**



3 razones para tener ...

Destiny

1. LA EVOLUCIÓN DE LOS SHOOTERS. Aglutina ideas de géneros como el shoot'em up, el rol y los MMO y las hace suyas dando lugar a una experiencia absorbente.

2. SOLO O EN COMPAÑÍA. Aunque lo ideal es jugarlo con escuadras de tres, se puede jugar en solitario (siempre conectado) y también tienen un PvP con mucha miga.

3. EN PS3 Y PS4. Y aunque sea una experiencia "next gen", los que todavía no hayáis saltado también podéis disfrutarla. Y sus creadores aseguran que se expandirá en el futuro.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA 89

BATMAN ARKHAM ORIGINS — ¡Precio especial!
» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA 92

BEYOND: DOS ALMAS — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95

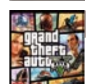


DISHONORED GOTY — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94





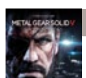
GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA 90



GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA 98

L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA 92

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un aperitivo de *The Phantom Pain* que se disfruta... las dos horas que dura. Es rejugable, pero aún así, caro. NOTA 77



MURDERED SOUL SUSPECT
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Investigar nuestro propio asesinato es una original propuesta. Lástima que sea corto y le falte profundidad. NOTA 78

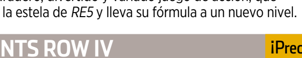


NARUTO SUNS REVOLUTION — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 61,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra vuelta de tuerca a las aventuras de Naruto, con interesantes novedades y combates más equilibrados. NOTA 88



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98

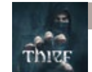




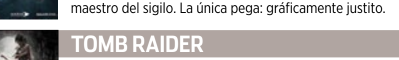
RESIDENT EVIL 6 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92

SAINTS ROW IV — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA 90

THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95



THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA 90

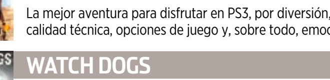


THIEF
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un estupenda aventura que nos convierte en un ladrón maestro del sigilo. La única pega: gráficamente justito. NOTA 85





TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA 93



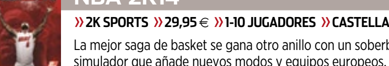
UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96

WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox con ideas originales y divertido, pero muy por debajo de *GTA V*... Y de la versión para PS4. NOTA 74

DEPORTIVOS



FIFA 14
» EA SPORTS » 24,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores. NOTA 94



NBA 2K14
» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos. NOTA 94

PRO EVOLUTION SOCCER 2014 — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA 83



SPORTS CHAMPIONS 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Seis deportes para disfrutar con Move, especialmente en compañía. Divertido, aunque un poco corto. NOTA 81



PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY — 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC — 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ — 99,95 €
4. **Gamepad Bluetooth Ruber** — WOXTER — 29,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH — 29,95 €

VOLANTES

1. **Logitech G27** — LOGITECH — 299,99 €

Un volante de gama alta, de gran calidad y múltiples opciones. Para muy fans.



2. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER — 499,90 €
3. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL — 59,95 €
4. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER — 124,95 €
5. **Ferrari Racing Wheel** — THRUSTMASTER — 59,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force XP Seven** — TURTLE BEACH — 279,90 €

Son los cascos más utilizados por los "gamers" profesionales... Por algo será. Calidad superior en todos los aspectos... y eso se paga.



2. **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ — 99,95 €
3. **Turtle Beach PX51** — TURTLE BEACH — 249,90 €
4. **Tritton Kama Stereo** — MADCATZ — 29,95 €
5. **Creative SB Inferno** (N) — CREATIVE — 49,95 €

Los 4 mejores juegos...



» Persona 4: Golden

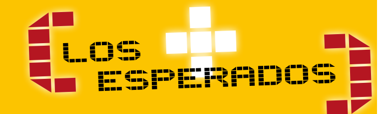
Uno de los mejores juegos de rol de PS Vita es este *Persona 4: Golden*, una edición mejorada del J-RPG que ya nos flipó en PS2 en el que tendremos que ir a clase... entre otras muchísimas cosas. Por cierto, en el pasado Tokyo Game Show presentaron por fin *Persona 5* para PS4 y PS3.



» Canis Canem Edit

Uno de los juegos más polémicos de Rockstar nos ponía en la piel del Jimmy Hopkins, un estudiante que deberá buscarse la vida en la "complicada" academia Bullworth. Un *GTA* en miniatura del que llevamos cierto tiempo escuchando "tambores de secuela", aunque sin mucho fuste...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los + esperados

1 Silent Hills

» PS4 » KONAMI » SURVIVAL HORROR » SIN CONFIRMAR

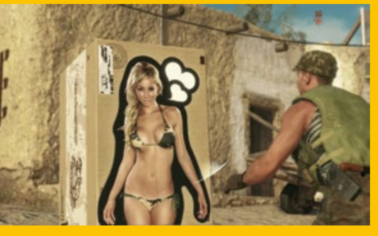
El sorpresón del mes sin duda: un nuevo *Silent Hill* firmado por Hideo Kojima y Guillermo del Toro. Eso sí, no sabemos cuándo saldrá. Se habla incluso de 2016...



2 MGSV: The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

La GamesCom nos dejó otros momentos impagables, como el nuevo gameplay de *MGSV* y el mejorado uso de las cajas, que ofrecerán más opciones que nunca.



3 NBA 2K15

» PS4/PS3 » 2K SPORTS » DEPORTIVO » 10 DE OCTUBRE

Y con nuestra selección nacional dándolo todo en el Mundial de basket, este año tenemos más ganas que nunca de machacar el aro contrario en el nuevo *NBA 2K15*.



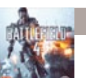
SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA **75**



BATTLEFIELD 4

» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. NOTA **89**



BIOSHOCK INFINITE — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

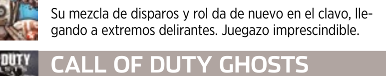
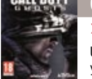
Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA **95**



BORDERLANDS 2 GOTY

» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

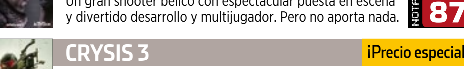
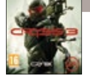
Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA **94**

CALL OF DUTY GHOSTS

» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

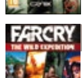
Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. NOTA **87**

CRYSIS 3 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA **89**




FAR CRY EXCURSIÓN SALVAJE

» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una recopilación que incluye *Far Cry HD, Far Cry 2, Far Cry 3* y la expansión *Blood Dragon*. Ríos de diversión. NOTA **91**

KILLZONE 3 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

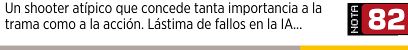
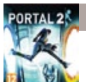
Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **91**



METRO LAST LIGHT — ¡Precio especial!

» THQ » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA **82**

PORTAL 2 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

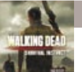
Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**



RAGE — ¡Precio especial!

» BETHESDA » 9,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA **91**



THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT — ¡Precio especial!

» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tiene fallos técnicos. NOTA **68**



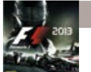
VELOCIDAD



DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA **90**



F1 2013

» CODEMASTERS » 24,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA **90**



GRAN TURISMO 6

» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA **91**



GRID AUTOSPORT

» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRiD* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA **88**



MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA **83**



NEED FOR SPEED RIVALS

» EA GAMES » 69,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías. NOTA **88**



RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA **84**




WRC 4

» MILESTONE » 39,95 € » 2-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. NOTA **76**

VARIOS



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un online muy mejorado. NOTA **90**



CATHERINE — ¡Precio especial!

» ATLUS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA **86**



DECEPTION IV BLOOD TIES

» TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego, entre la acción y la estrategia, con gráficos muy normalitos, pero un divertido desarrollo. NOTA **79**

para protagonizar la vuelta al cole!



3

Obscure

La serie *Obscure* es uno de los survival horror más queridos de nuestra no menos querida PS2, por sus opciones cooperativas y su ambientación "estudiantil". No hace mucho sacaron un "spin off" de acción en 2D para PC llamado *Final Exam*, lo que deja la puerta abierta a una *Obscure III*...





4

Danganronpa: Trigger Happy Havoc

Danganronpa: Trigger Happy Havoc y su secuela *Goodbye Despair* (que analizamos en este mismo número) nos pone en la piel de un estudiante que, junto a sus compañeros (los más brillantes de cada materia) deben jugar a un macabro juego de "detectives y asesinos". Originales... pero en inglés.

LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.
NOTA 95

JUST DANCE 2014
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3.
NOTA 78

PUPPETEER
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto.
NOTA 84

RAYMAN LEGENDS — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 24,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos.
NOTA 91

SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.
NOTA 86

X-COM ENEMY WITHIN — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con muchos añadidos que hacen que parezca distinto.
NOTA 88

PS STORE

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.
NOTA 91

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto.
NOTA 89

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos.
NOTA 85

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes.
NOTA 80

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.
NOTA 89

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente.
NOTA 84



JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.
NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende.
NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.
NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo.
NOTA 85

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa.
NOTA 90

RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio".
NOTA 78

ROGUE LEGACY — ¡Nuevo!
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción con toques de rol que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross".
NOTA 75

THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente.
NOTA 85

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto...
NOTA 82

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.
NOTA 90

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad".
NOTA 85

VESSEL
» STRANGE LOOP » 9,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Sencillo y adictivo, es uno de los mejores puzzles que hay en PS Store, aunque tenga algunos fallos técnicos.
NOTA 80



JAPÓN

1. **Bullet Girls** (N) — PS VITA | D3 PUBLISHER | ACCIÓN

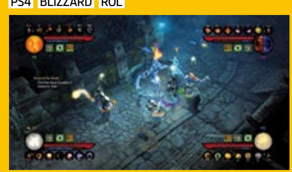


Balas y chicas es justo lo que encontramos en el juego más vendido del mes en Japón junto a *TLOU* y *Diablo III*.

2. **The Last of Us Remastered** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA
3. **Diablo III: Ultimate Evil Edition** (N) — PS4 | BLIZZARD | ROL
4. **Chaos: Head Dual** (N) — PS VITA | 5PB | AVENTURA/VISUAL NOVEL
5. **Sword Art Online: Hollow Fragment** (N) — PS VITA | NAMCO BANDAI | ROL

EE.UU.

1. **Diablo III: Ultimate Evil Edition** (N) — PS4 | BLIZZARD | ROL



Las "remasterizadiones" de *TLOU* y *Diablo III* también triunfan en EE.UU. junto a *Minecraft* y a *Tales of Xillia 2*.

2. **Tales of Xillia 2** (N) — PS3 | BANDAI NAMCO | ROL
3. **The Last of Us Remastered** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA
4. **Minecraft** (↓) — PS3 | MOJANG | SANDBOX
5. **Plants vs. Zombies: Garden Warfare** (N) — PS4 | ELECTRONIC ARTS | ACCIÓN

EUROPA

1. **Diablo III: Ultimate Evil Edition** (N) — PS4 | BLIZZARD | ROL



Y como viene siendo habitual en los últimos meses, la lista europea es muy parecida a la norteamericana. Curioso...

2. **The Last of Us Remastered** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA
3. **Tales of Xillia 2** (N) — PS3 | BANDAI NAMCO | ROL
4. **Minecraft** (↓) — PS3 | MOJANG | SANDBOX
5. **Plants vs. Zombies: Garden Warfare** (N) — PS4 | ELECTRONIC ARTS | ACCIÓN

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GfK



LOS VENDIDOS PS4



The Last of Us arrasa también en PS4.

1. The Last of Us Remasterd (N)
2. Diablo III: Reaper of Souls UEE Edition (N)
3. Plants Vs Zombis Garden Warafare (N)
4. Watch Dogs (↓)
5. Metro Redux (N)
6. MotoGP 14 (↓)
7. FIFA 14 (↓)
8. EA Sports UFC (↓)
9. Call of Duty: Ghosts (↓)
10. Battlefield 4 (↓)



Garden Warfare, acción con raíces estratégicas.

PS4

AVENTURA / ROL



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4. NOTA 85



DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91



INFAMOUS FIRST LIGHT ¡Nuevo!
» SONY » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Expande con efectividad el universo de *Second Son*. Es una aventura muy recomendable, aunque corta. NOTA 77



INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87

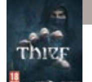
METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*. NOTA 78



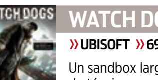
THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA 95



THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

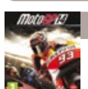
Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA 90



WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA 85

VELOCIDAD



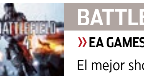
MOTOGP 14
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos... NOTA 85

NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA 86

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA 89

CALL OF DUTY: GHOSTS
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El último *COD* no aporta nada nuevo a la saga, pero sigue siendo divertido. Muy similar a la versión de PS3. NOTA 79

DESTINY ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 72,95€ » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. NOTA 94



KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA 85



METRO REDUX ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Reúne los dos *Metro* (el primero inédito en PS3). Si no los jugaste en su día, esta es la mejor versión para descubrirlos. NOTA 76

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

ACCIÓN



INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3. NOTA 85



KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78

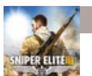


PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE ¡Nuevo!
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido. NOTA 78

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA 88



SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81



¿Y tú cómo puntuarías a...

Lo mejor de lo mejor



Victoria Diaz Bouza

Es sencillamente la versión definitiva de una obra maestra: apartado artístico precioso y exuberante, historia emocionante y emotiva, personajes carismáticos, más de 20 horas de duración sin contar toda la rejugabilidad que tiene (completarlo todo te llevará 2-3 partidas mínimo) y además con todos los contenidos extra, 720 p, 60 fps... Sencillamente es el mejor juego de la generación, una obra maestra con el sello de Naughty Dog.



NOTA 95

El único problema es que el juego de PS3 ya era tan bueno que pasaba por un juego inicial de PS4. A los que no lo jugaran les invito a tenerlo en su versión completa.

Si lo jugaste en PS3...



Flavius Nicu

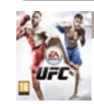
Buen juego con unos gráficos excelentes , una historia magnífica y una ambientación única, además de incluir los DLC. Pero si ya lo jugaste en PS3 no verás gran cambio a menos que los pongas al lado y puedas apreciar 60 frames y la gran diferencia en tiempos de carga. Su multijugador no es lo mejor ni mucho menos. En el fondo el juego en sí no te impresiona demasiado si ya lo tuviste, si no es una gran oportunidad para jugarlo.



NOTA 92

El mejor juego Next Gen hasta ahora, aunque me esperaba algo más de esta remasterización. Si no lo jugaste en PS3 ahora tienes que jugarlo.

DEPORTIVOS



EA SPORTS UFC
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Los apasionados de la UFC disfrutarán con un juego hecho a su medida, aunque mejorable. El resto, no tanto. NOTA 79

FIFA 15


» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA 90

NBA 2K14
» 2K SPORTS » 39,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor deportivo del catálogo de PS4, con una espectacular recreación de la NBA y geniales modos de juego. NOTA 90

NBA LIVE 14
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Malas animaciones, bugs, pocas opciones de juego... No es el juego que esperábamos para el regreso de la saga. NOTA 56

PS STORE

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA 80

CONTRAST
» DEEP SILVER » GRATIS » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto. NOTA 73

DEAD NATION APOCALYPSE EDITION
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA 79

DOKI DOKI UNIVERSE
» HUMAN NATURE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tanto en su planteamiento como en su puesta en escena, una original propuesta que analiza tu personalidad. NOTA 75

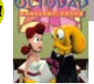
DONT'S STARVE: CONSOLE EDITION
» KLEI » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Una original propuesta, en la que el objetivo es sobrevivir, cazando, construyendo... Cuando mueras, a empezar. NOTA 79

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

HOHOKUN
¡Nuevo!
» JHONEYSLUG » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Uno de esos juegos difíciles de describir en el que perderse y dejarse llevar. Te encantará si buscas algo original. NOTA 81

MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas. NOTA 80

OCTODAD: DADLIEST CATCH


» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable. NOTA 72

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA 84

OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA 82

RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87

ROAD NOT TAKEN
¡Nuevo!
» SRY FOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Combina las mecánicas de puzzle y "roguelike", con un desarrollo que obliga a pensar cada paso. NOTA 76

ROGUE GALAXY
¡Nuevo!
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80

STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85

TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA 80

TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85

The Last of Us Remasterizado?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

No llega a la excelencia

Abrines Fernández

Juegazo, con excelentes gráficos, una historia que llega a un nivel exquisito, buena jugabilidad y un modo online más que interesante. La duda es si es un juego 10, que llega a la excelencia. Podría serlo, pero no se le puede dar tal nota, porque a un remake, una mejora de un juego creado para PS3, no se le puede calificar de obra maestra. No puede decir que *The Last of Us* en PS4 haya alcanzado la excelencia.

NOTA 90 — **Si la continuación de la saga en PS4 supera a este, estaremos hablando de uno de los mejores juegos de la historia. Esperemos que así sea.**

No llega a obra maestra

Rafa García Pérez

El *The Last of Us* fue una maravilla de juego en PS3 y más aún en la PS4. Algunos cambios se han desarrollado en la remasterización: tonos de luz con más nitidez, el doblaje de audio de voz y salida de banda sonora también... Incluye de regalo los packs multijugador y algunas sorpresas más increíbles. Ahora la gente tiene la oportunidad de jugar con el mejor juego del año en las consolas de nueva generación.



La verdad es que si ya lo tienes para PS3 no tengo muy claro que merezca la pena volver a pasar por caja para rejugarlo en PS4.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania



1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
N
TURTLE BEACH | 19,99 €



Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Stereo Gaming Headset Starter Kit Oficial
4GAMERS | 49,95 €



Un buen kit de inicio, con licencia oficial que incluye unos auriculares estéreo con micro (para jugar y chatear) y una base para cargar dos mandos a la vez.

5 Auriculares Thrustmaster Y300
THRUSTMASTER | 79,95 €



Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.

6 Ear Force PX4
N
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante Thrustmaster T80 DriveClub Edition
THRUSTMASTER | 99,95 €



El primer volante para PS4, con detalles como el botón Share al alcance de nuestros dedos. Un volante de gran calidad, con pedales y levas tipo F1.

MÁS QUE JUEGOS

Mochila Cazafantasmas

www.vistoenpantalla.com | 70,82 €

Si tenéis que volver al cole y necesitáis una mochila nueva, ¿hay alguna mejor que la de los Cazafantasmas? Esta mochila reproduce el diseño del equipo de protones que usaban Peter, Ray y cía para combatir a los espectros. E incluso tiene un estuche con la imagen del arma de protón que se adapta a la mochila mediante unos corchetes y una cuerda. Eso sí, es algo cara.



LEGO Minecraft

www.toysrus.es | 34,95 €

El reciente lanzamiento de *Minecraft* en PS4 nos da pie para recordaros que ya están disponibles los cuatros sets de LEGO Minecraft, para que recreemos pieza a pieza un total de cuatro "micromundos": el Bosque, la Aldea, el Infierno y el Fin. Cada caja cuesta 35 euros y, como no podía ser de otra forma, vienen en un formato cúbico tan molón que hasta casi nos da pena abrirlo...



DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS VENDIDOS PS VITA



FIFA 14 sigue arriba... ¿Será destronado por *FIFA 15*?

1. FIFA 14
2. Killzone Mercenary
3. PlayStation Pets
4. MOTO GP14 (N)
5. Invizimals: La Alianza
6. Ratchet & Clank Trilogy
7. CoD: Black Ops Declassified
8. LEGO Marvel Superheroes
9. Action Mega Pack (N)
10. God of War Collection



MotoGP 14 escala posiciones.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

DANGANRONPA 2: GOODBYE DESPAIR — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Curiosa aventura con una historia interesante y adictiva, aunque avanza de manera muy lenta y está en inglés. NOTA 78

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

DEMON GAZE
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Rol por turnos en vista subjetiva con un enfoque distinto... para bien y para mal. Y con un toque "picantón". En inglés. NOTA 76

DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85

FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

NEW LITTLE KING'S STORY
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Estrategia en tiempo real para un título que rebosa diversión y carisma y que mejora el original de Wii. NOTA 84

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA 84

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Muñecos de Guardianes de la Galaxia

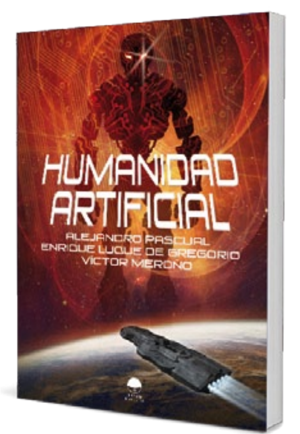
www.toysrus.es | 14,95 €

La peli del verano ha conquistado a niños y adultos por igual. Para los niños (o para nosotros también) hay una linea de muñecos para que volvamos a recrear las mejores escenas de la peli junto a Starlord, Rocket Raccoon y compañía. Figuras de 30 centímetros articuladas y cada una con sus accesorios que quedan de lujo en vuestra "habitación de juegos" (ejem... en vuestra estantería). Por supuesto hay mucho "merchandising" más de la película disponible.

Humanidad Artificial

www.amazon.es | 14,95 €

Alejandro Pascual, Enrique Luque de Gregorio y Víctor Meroño nos ofrecen una sucesión de relatos interconectados con un universo futurista como telón de fondo, con influencias de clásicos de la ciencia ficción como "Blade Runner" o los *Mass Effect*. Si ya has acabado las lecturas veraniegas, ésta es nuestra recomendación del mes



ACCIÓN



BORDERLANDS 2
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mantiene los mimbres de la versión de PS3, pero a la hora de jugar y gráficamente está muy por debajo. Una pena. NOTA **65**

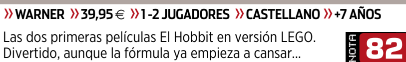
DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA **93**



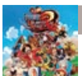
KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA **90**



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA **82**



ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Igualito que en PS3, pero con problemas de cámara. Por lo demás, mucha acción con toques roleros y de gestión. NOTA **76**



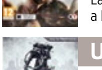
RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**



TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA **87**



UNIT 13 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA **89**



VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **83**

MOTOGP 14 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA **79**



WIPEOUT 2048 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**



DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA **89**

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

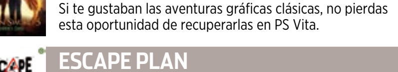
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA **80**

STORE



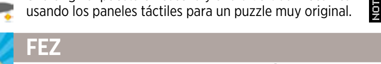
BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA **86**



ESCAPE PLAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica usando los paneles táctiles para un puzzle muy original. NOTA **86**



FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA **92**

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA **89**

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado". NOTA **84**

METRICO — ¡Nuevo!
» DIGITAL DREAMS » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un original puzzle que sabe picar, si perdonas su simple aspecto y algunos defectos técnicos y de control. NOTA **71**

ROGUE LEGACY — ¡Nuevo!
» CELLAR DOOL » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA **86**

SWORD ART ONLINE — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Extenso RPG dirigido a los fans de la serie Sword Art Online. Ofrece 2 grandes localizaciones y muchos desafíos. NOTA **75**



TABLE TOP RACING — ¡Nuevo!
» RIPSTONE » 5,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un entretenido arcade de carreras con coches de juguete, gran variedad de pruebas y modos y multijugador. NOTA **74**

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB (N)
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack (N)
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB (=)
SONY | 59,99 €



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street (=)
ARDISTEL | 34,95 €



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor (=)
4GAMERS | 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben (=)
BIG BEN | 14,95 €

Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122 (=)
ARDISTEL | 12,95 €

Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.



La saga deportiva más aplaudida del siglo realizará su segunda incursión en PlayStation 4 con todo el bagaje de la experiencia acumulada la temporada pasada, cuando ya brilló con luz propia.

PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO | 10 DE OCTUBRE

NBA 2K15

OTRO MATE BESTIAL MÁS DEL MEJOR BALONCESTISTA VIRTUAL

Tras el mate "rompetableros" que se marcó con *NBA 2K14* para dar la bienvenida a PS4, Visual Concepts promete exhibirse de nuevo esta temporada con *NBA 2K15*. La próxima entrega del simulador baloncestístico por excelencia tomará la aclamada base técnica y jugable del año pasado, pero con más carrerilla, a lo Michael Jordan desde la línea de tiros libres en el concurso de mates del All-Star de 1988.

El apartado visual hará gala del motor EcoMotion, con la inclusión de 5.000 nuevas animaciones, destinadas a recrear con mayor fidelidad el movimiento de los jugadores sobre el parqué, el juego desde el suelo, los empujones en la zona o las colisiones en el aire. Eso repercutirá en la jugabilidad, pues tendremos un mayor control sobre las acciones más "aleatorias", como los rebotes, los tapones o los robos. Aunque se sentirá tan natural como siempre, el sistema de tiro se ha rehecho, de modo que estará ligado a una especie de barra de potencia que condensará factores como el "timing", la lejanía o la postura de lanzamiento. Si paramos el medidor justo en medio, las probabilidades de que el aro se trague el lanzamiento aumentarán. Por su parte, la IA se mostrará más calmada, tapando mejor las entradas a canasta y haciendo rotaciones más ágiles en defensa para los marcajes zonales-individuales.

La licencia incluirá las 30 franquicias actuales de la NBA y equipos clásicos, con actualizaciones diarias, así como veinticinco conjuntos de la Euroliga, de los que once serán nuevos (de España, se mantienen Madrid, Barça, Unicaja y Laboral Kutxa). Por el momento, no se han revelado los modos de juego, pero se da por seguro que Mi Carrera, Mi GM y Mi Equipo volverán por sus fueros, junto con posibles fichajes.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

El realismo de los partidos, tanto en lo visual como en lo jugable, es para quitarse el sombrero. A poco que Visual Concepts innove con los modos de juego, estamos ante uno de los títulos imprescindibles de este otoño.







Para recrear la Euroliga se ha colaborado con David Blatt, el ex entrenador de Maccabi, ahora en los Cavaliers de LeBron James.

NBA 2K15 contará con un sistema de tiro renovado, 5.000 animaciones nuevas, mejoras en la IA, más equipos de Euroliga... Visual Concepts promete exhibirse otra vez con su segunda incursión en la nueva generación.

SE PARECE A...

Visual Concepts es uno de los estudios más reputados de la industria, desde que empezara con *NBA 2K*, en Dreamcast, allá por 1999. A lo largo de su trayectoria, el estudio también ha hecho juegos de fútbol americano, béisbol, hockey e incluso fútbol. Desde el año pasado, también se ocupa de la lucha libre de WWE.

NBA 2K14

Fue el mejor título de salida de PS4, gracias al uso de un nuevo motor gráfico y a la introducción de modos remozados respecto a la versión de PS3.

FIFA 15

Igual que *NBA 2K* lleva años dominando el género baloncestístico, sucede lo mismo con EA Sports y su fútbol, que también se pasó a PS4 ya en 2013.

Los comentarios correrán a cargo de Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga.

LA IMPORTANCIA DE CONTAR CON UNA GRAN **BANDA SONORA**

La banda sonora de las dos últimas entregas, elegida por Jay-Z y LeBron James, fue música para los oídos. Esta vez, la selección ha corrido a cargo de Pharrell Williams que, además de tres temas suyos (no está *Happy*, por suerte), ha apostado por grupos y solistas de la talla de Red Hot Chili Peppers, Depeche Mode, The Black Keys, One Republic, The Strokes, Missy Elliott, Lorde o Snoop Dogg.





■ Casi un año después de lo previsto inicialmente, PS4 recibirá su primer juego de velocidad exclusivo, de la mano de Evolution Studios, responsables de *Motorstorm* y de los *WRC* de PlayStation 2.

PS4 | SONY | VELOCIDAD | 8 DE OCTUBRE



DriveClub

EL PLACER DE **CONDUCIR SUPERDEPORTIVOS** POR PAISAJES DE MONTAÑA

Once meses después de calar el motor casi en la misma parrilla de salida de PS4, *DriveClub*, el ambicioso juego de velocidad de Evolution Studios enfocado al multijugador social, está listo para competir. Aunque se podrá jugar en solitario, el encanto de la experiencia residirá en formar parte de un club y participar en carreras online de seis contra seis.

Llegar a la meta el primero será importante, pero no imprescindible, pues las carreras estarán plagadas de desafíos y enfrentamientos dinámicos que se canjearán por puntos para nuestro equipo: superar una determinada velocidad media en un punto, acumular cierta cantidad de metros derrapando... Además, coger rebufos, adelantar o conducir con limpieza también dará réditos. En ese sentido, el control apostará por un estilo bastante arcade, aunque las físicas de los coches serán realistas (rotación de los neumáticos, calentamiento de los frenos...).

Cualquier evento que disputemos podremos mandárselo a otras personas en forma de desafío, incluso a través de un aplicación para smartphones que permitirá ver vídeos de otras personas. En ese sentido, para asegurarse de tener una buena comunidad de usuarios, Sony ofrecerá a los suscriptores de PS Plus una versión gratuita que incluirá diez coches y once circuitos. En total, habrá 50 vehículos y 55 trazados, en Canadá, Chile, Escocia, Noruega e India (lo malo es que algunos serán versiones reducidas-largas de la misma carretera).

Técnicamente, sacará un gran partido a PS4. Correrá a 1080 p y 30 fps, con una recreación obsesiva de los coches (atención al sonido de los motores) y unos paisajes llenos de vida.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La recreación de los coches es bestial, igual que los paisajes, y el control resulta muy atractivo. Lo único que genera dudas es el número de circuitos "únicos".

***DriveClub*, que correrá a 1080 p y 30 fps y sacará un gran partido a PS4, con una recreación obsesiva de los coches y unos paisajes que rezumarán vida.**



Los 50 coches pertenecerán a marcas como Ferrari, Koenigsegg, McLaren, Maserati, Aston Martin...



El ciclo día-noche será genial. Cada anochecer será distinto, gracias al dinamismo de los elementos del cielo.



SE PARECE A...



GRAN TURISMO 6

El emblema del género en PlayStation también recrea con detalle coches reales, pero está más enfocado a la simulación.



THE CREW

También estará enfocado al multijugador, pero con grupos de hasta cuatro personas, mundo abierto y conexión obligatoria.



Los efectos de lluvia se añadirán en una actualización prevista para antes de que termine el año.

PS4/PS3 | TOPWARE | AVENTURA | OCTUBRE

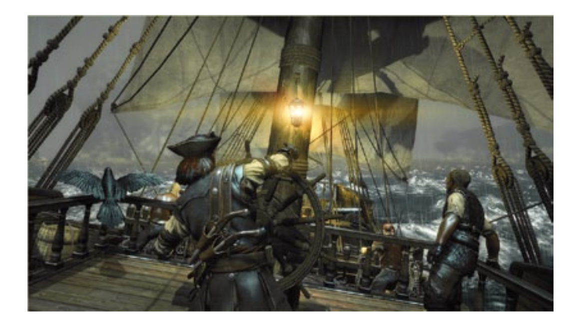
Raven's Cry

LA BANDERA NEGRA ONDEA EN PS4

Una de piratas es la propuesta de Topware Interactive para llenar nuestras consolas de aventuras este otoño. Y es que *Raven's Cry* será un sandbox que nos invitará a completar docenas de misiones (principales y secundarias), al tiempo que nos permitirá explorar un amplio mapeado ambientado en el peligroso Caribe del siglo XVII, ya sea a pie al timón de nuestro barco pirata.

El juego nos pondrá en pellejo (y el garfio) de Christopher Raven, un pirata que ha dedicado su vida a buscar a los responsables de la muerte de toda su familia cuando aún era un niño. Así, en busca de un grupo de asesinos conocidos como los Devil's Tines, Raven recorrerá desde las lujosas calles de la Habana, a las oscuras callejas de Port Royal o tupidas junglas llenas de peligros. Nuestro héroe podrá interactuar con decenas de personajes y según nuestras decisiones su actitud hacia nosotros puede cambiar notablemente. Por supuesto, habrá combates en tiempo real usando armas de la época, batallas navales y un completo sistema de gestión de armas e ítems más propio de un RPG. Nos queda por saber si técnicamente dará la talla...

» SE PARECE A... **ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Convertidos en un capitán pirata, surcaremos los mares del Caribe en busca de venganza en una aventura de mundo abierto.



Combatiremos usando armas de la época, aunque también podremos utilizar habilidades relacionadas con el vudú.



PS3/PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN | 3 DE OCTUBRE

La Tierra Media Sombras de Mordor

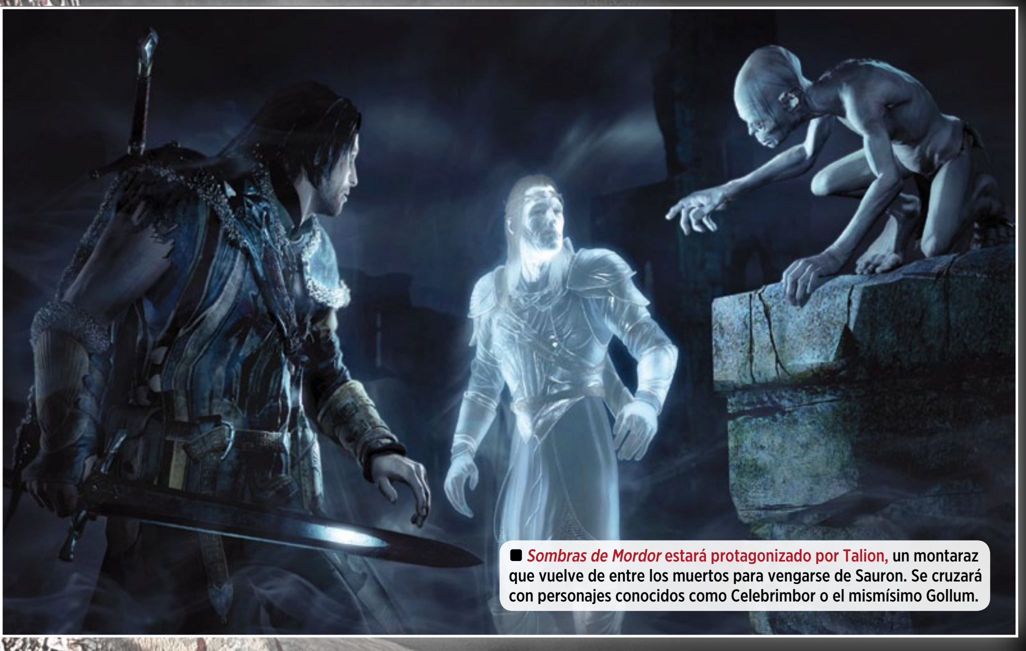
ARAGORN NO FUE EL ÚNICO **MONTARAZ** QUE SE ENFRENTÓ A SAURON

La licencia de "El Señor de los Anillos" sigue conservando todo su atractivo. Si estás deseando que llegue el 17 de diciembre para ir al cine a ver "La Batalla de los Cinco Ejércitos" (tercera y última peli de "El Hobbit"), te alegrará saber que un par de meses antes podrás disfrutar de una aventura de acción que tiene muy buena pinta, al menos en su parcela jugable, ya que habrá que ver cómo encaja su historia en el "legendarium" de Tolkien. Dicha historia tendrá lugar entre los acontecimientos narrados en "El Hobbit" y "El Señor de los Anillos", tomando como punto de partida la expulsión del Nigromante (o sea, de Sauron) de la fortaleza de Dol Guldur y nos meterá en la piel de Talion, un montaraz cuya familia ha sido asesinada y que volverá de entre los muertos para vengarse formando una extraña pareja con el espíritu de Celebrimbor, uno de los artífices principales de los Anillos de Poder. No será el único personaje conocido que saldrá en el juego, ya que veremos a otros como Gollum o Sauron que mantendrán la estética de las películas de Peter Jackson.

Sombras de Mordor se desarrollará en un escenario abierto con referentes jugables tan conocidos y exitosos como los *Batman Arkham* (su sistema de combate nos remite a los títulos de Rocksteady) y la serie *Assassin's Creed* (sus momentos de infiltración, sus huidas, cómo trepa Talion...). Pero lo que hará especial a *Sombras de Mordor* es su sistema Némesis, gracias al cual los enemigos importantes "recordarán" lo que hagamos en nuestra partida, y eso tendrá sus consecuencias en el futuro (si arrasamos su campamento querrán vengarse, si nos matan "subirán de nivel"...). Incluso podremos lograr que algunos luchen para nosotros y ataquen a otros clanes orcos. Según sus creadores, este sistema es tan complejo que sufrirá algunos recortes en la versión PS3, mientras que en PS4 afirman que "nos va a sorprender". Un apartado gráfico más que notable y un profesional doblaje al castellano serán otras de sus virtudes.

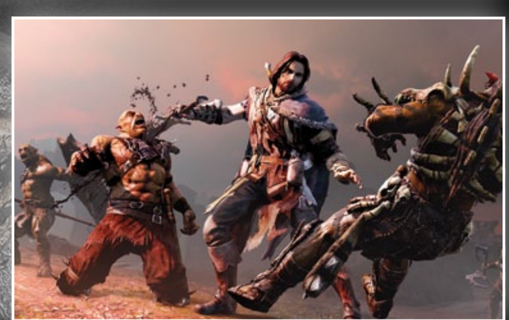
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Técnicamente y a la hora de jugar, *Sombras de Mordor* tiene muy buena pinta. Falta comprobar si su historia convence a los más puristas de Tolkien.



■ *Sombras de Mordor* estará protagonizado por Talion, un montaraz que vuelve de entre los muertos para vengarse de Sauron. Se cruzará con personajes conocidos como Celebrimbor o el mismísimo Gollum.





» SE PARECE A...

Aunque podríamos mencionar aquí otros juegos basados o inspirados en ESDLA como *La Guerra del Norte*, lo cierto es que los referentes más claros de *Sombras de Mordor* hay que buscarlos fuera de la Tierra Media. Concretamente en Gotham o en cualquier ciudad que albergue los *Assassin's Creed* más "clásicos".



SERIE *BATMAN ARKHAM*

Ambos títulos comparten mecánicas en su sistema de combate (y sus creadores lo reconocen), aunque en *Sombras de Mordor* hay más factor estratégico.



SERIE *ASSASSIN'S CREED*

Algunos movimientos de Talion a la hora de infiltrarse, de huir o de trepar recuerdan poderosamente a la saga *Assassin's Creed*. ¿Garantía de éxito?

Con referentes jugables como los *Batman Arkham* o la saga *Assassin's Creed* y todo el atractivo de la licencia de "El Señor de los Anillos", *Sombras de Mordor* puede ser una de las grandes sorpresas de este otoño.

» CONSERVANDO LA **ESTÉTICA** DE LAS PELÍCULAS

Como ambas compañías están bajo el paraguas de Warner, en Monolith han podido trabajar estrechamente con New Line Cinema para que el juego conserve la estética de las películas tanto en sus personajes (Gollum, Sauron...) como en el resto de criaturas (orcos, trolls, huargos...). El guión es de Christian Cantamessa, que ya participó en el de *Red Dead Redemption* y en el de los dos *Manhunt*.







■ El sistema de combate será muy completo y tendrá toques estratégicos. Podremos usar distintas monturas.



■ Gráficamente promete, aunque la versión de PS3 sufrirá "recortes" como menos enemigos en pantalla que en PS4


La temporada 2014 del Mundial de Fórmula 1 ha entrado ya en su recta decisiva, con Nico Rosberg y Lewis Hamilton peleando por el campeonato. En esa tesitura, llega a PS3 el juego oficial.

PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 17 DE OCTUBRE

F1 2014

CODEMASTERS TIENE LA **FÓRMULA DE LA ETERNA VELOCIDAD**

Codemasters continúa con su impresionante ritmo de juegos de coches. Tras lanzar *GRID Autosport* en junio, el semáforo de PS3 se apagará para *F1 2014* el 17 de octubre, en lo que promete ser el último juego de Fórmula 1 para la "pasada" generación, pues ya se ha confirmado que en marzo-abril de 2015 verá la luz la siguiente entrega, hecha ya expresamente para PS4 y que se cargará de un plumazo el problema de no salir a principio de temporada (además, se lanzarán actualizaciones de manera constante).

En todo caso, eso es zapatear demasiado el acelerador. Antes, tiene que llegar *F1 2014*, que recreará al dedillo la actual temporada del "Gran Circo", con todos los cambios técnicos que ha habido, que repercutirán notablemente en el control. Los motores V6 turbo, con su mayor par motor, el ERS, la aerodinámica limitada o el límite de 100 kilos de combustibles se traducirán en un manejo más nervioso de los monoplazas. En ese sentido, habrá un sistema que ajustará automáticamente el nivel de dificultad, según nuestra pericia. Para los más inexpertos, se ha añadido un nivel más fácil, aunque los más duchos podrán quitar todas las ayudas y demostrar que son unos auténticos campeones.

Codemasters aún no ha concretado los modos de juego que incluirá, pero sí se sabe que el modo Carrera contará con nuevas opciones y que el multijugador se expandirá con un mayor uso de la red social RaceNet. Las mayores novedades vendrán de la mano de los circuitos, pues debutarán Sochi y Red Bull Ring, volverá Hockenheim (en detrimento de Nurburgring) y el Gran Premio de Bahréin se disputará en horario nocturno, con transición día-noche en los entrenos. En la parcela técnica, destacará el nuevo apartado sonoro, pues el menor ruido de los V6 permitirá que escuchemos las pasadas de frenada.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Es el quinto juego de Fórmula 1 que hace Codemasters para PS3, con el conocimiento de causa que eso supone. Aunque sale con la temporada casi acabada, será el colofón a un gran lustro de F1 virtual.





La licencia incluirá los veintidós pilotos, las once escuderías y los diecinueve circuitos de este año.



El motor EGO, un clásico de los juegos de Codemasters, tendrá en la lluvia su mayor fortaleza.

SE PARECE A...



F1 2013

La entrega del año pasado introdujo, como gran novedad, pilotos y circuitos de los 80 y los 90. No se sabe si la fórmula repetirá.



PROJECT CARS

De los muchos juegos de coches que salen este otoño, sólo *F1 2014* y, sobre todo éste, apostarán por la simulación más exigente.



F1 2014 **recreará al dedillo la actual temporada del "Gran Circo", con todos los cambios técnicos: motores V6 turbo, ERS, aerodinámica limitada...**

PS4 | MOJANG | SANDBOX | DISPONIBLE

Minecraft

¡A CONSTRUIR EN PS4!

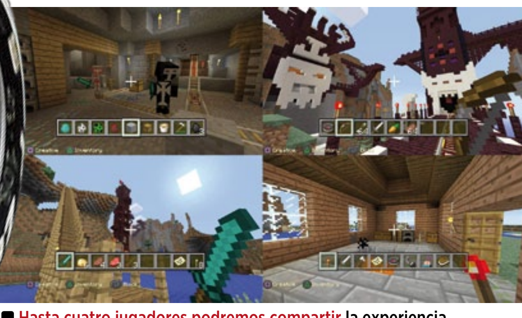
Como de sobra sabéis, *Minecraft* nos ofrece una auténtica experiencia de sandbox al darnos absoluta libertada para explorar lo que queramos, recoger los recursos que nos apetezca y construir cualquier cosa, desde herramientas a refugios o enormes palacios, con el único límite de nuestra imaginación. Un juego infinito que se ha convertido en un auténtico fenómeno en los últimos años y que tras arrasar en PC, en dispositivos móviles y PS3, llega ahora a PS4 con una edición a la altura de nuestra nueva consola.

Para empezar, *Minecraft PS4 Edition* incorporará mundos 36 veces más grandes que los que podemos explorar en PS3 y además podremos aprovecharnos de otro tipo de ventajas exclusivas de la nueva consola, como movernos por los menús y construir deslizando nuestros pulgares por el panel táctil del DualShock 4. Por supuesto, contará con modos multijugador, tanto online (para hasta 8 aventureros), como offline. Además si ya tenéis la versión PS3, podréis actualizar a PS4 por sólo 3,99 euros (usando la misma cuenta PSN) conservando vuestra partida. Si tenéis madera de creadores de mundos, ya podéis demostrarla en vuestras PS4.

» SE PARECE A... **TERRARIA**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

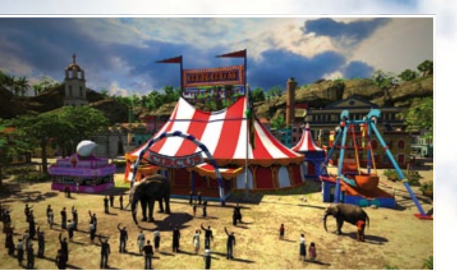


Minecraft PS4 Edition ya cuenta con nuevos packs de aspectos y de texturas que podéis descargar de PS Store desde 0,99 euros.



Hasta cuatro jugadores podremos compartir la experiencia jugando a pantalla partida en la misma consola.







Tropico 5 estrenará la serie en consolas Sony mezclando estrategia y sentido del humor a partes iguales.



La gestión de nuestra pequeña isla caribeña será tremendamente completa y repleta de opciones.

PS4 | KALYPSO MEDIA | ESTRATEGIA | NOVIEMBRE



Los acontecimientos del siglo XX serán protagonistas, como la guerra fría, la G.M...

Tropico 5

REPÚBLICA BANANERA SÍ, PERO SOY EL **PRESIDENTE**

La serie de estrategia *Tropico* no tiene el "hype" de fenómenos como *Sim City* o *Civilization* pero poco a poco se ha hecho un hueco en las ocupadas manos de los amantes del género y de la prensa especializada. Esta quinta entrega será la primera que vea la luz en una consola de Sony, así que la ocasión será única. Para los que andéis algo perdidos os recordamos que la serie *Tropico* nos permite construir nuestra ciudad y gestionar todo tipo de elementos socio-políticos para moldearla a nuestro gusto. Una de las características que más lo diferencian de sus competidores es su ambientación y sentido del humor. Creamos a nuestro gobernante y nos ponemos al mando de una isla caribeña con el objetivo de convertirla en una verdadera república bananera. La sátira incluye desde el aspecto que podemos tomar prestado de "grandes dictadores" como Fidel Castro, hasta decisiones como permitir el voto a las mujeres o incluso asesinar a nuestro opositores. Eso sí, también podremos tener un talante mucho más democrático, aunque nos será más difícil ganar las elecciones, al menos hacerlo sin trampas, claro. Además, también podremos perpetuarnos en el poder mediante dinastías (hijos, nietos...) sobrepasando el límite del siglo XX al que se confinaban las anteriores entregas.

La versión de PS4 ofrecerá, además, un aspecto gráfico mejorado con respecto a la versión de PC, aprovechará las funciones de nuestro Dualshock 4 y, por primera vez en la historia de la serie, disfrutaremos de modo multijugador para 4 jugadores competitivo y cooperativo, lo que promete convertir a este "port" en la mejor versión aparecida hasta la fecha.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Sus múltiples opciones, su sentido del humor y novedades como el multijugador prometen mucho.



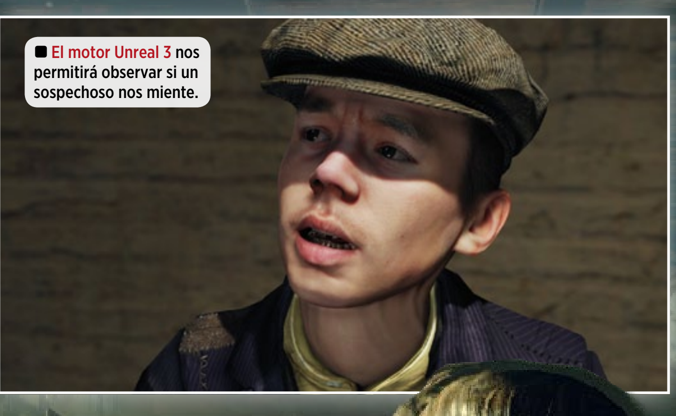
Sherlock Holmes y su fiel compañero Watson se embarcarán en la resolución de 7 casos de crímenes en el Londres victoriano del siglo XIX.






La toma de decisiones será fundamental, así como la recopilación de pistas que nos llevarán a múltiples finales distintos.

PS3/PS4 | FROGWARES | AVENTURA | 30 DE SEPTIEMBRE


El motor Unreal 3 nos permitirá observar si un sospechoso nos miente.

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

EL PADRE DE TODOS LOS **C.S.I.** VUELVE PARA LUCIRSE

La nueva entrega de las aventuras de Sherlock Holmes, el detective más suspicaz de la historia (con permiso del jefe Wiggum), está a punto de aterrizar en PS3 y PS4. Frogwares, el estudio encargado una vez más de desarrollarlo, pretende pulir y ampliar la fórmula que vimos en *El Testamento de Sherlock Holmes* de PS3. Para empezar, han dado el salto al motor Unreal 3, lo que se refleja en un apartado gráfico bastante más resultón. El escenario de juego, el Londres del siglo XIX, lucirá mejor y más detallado que nunca. Los modelos de los personajes estarán tan trabajados que podremos percibir sus emociones y deducir si nos engañan, al estilo de lo que vimos en *L.A. Noire*.
Por supuesto, la mayor parte del tiempo la pasaremos explorando los escenarios en tercera o en primera persona en busca de pistas que añadir a nuestras anotaciones. Reunidas las pistas tendremos que conectarlas en un tablero al estilo de los árboles de habilidades de los juegos de rol. Nuestra interpretación podrá llevarnos hasta el verdadero criminal o hacernos acusar a la persona equivocada. Además, escogeremos entre absolver al delincuente o encarcelarlo. Por eso el título del juego, que hace referencia a la obra "Crimen y Castigo" de Dostoyevsky. Todas las decisiones que vayamos tomando nos llevarán a entre 6 y 10 finales distintos en cada uno de los 7 casos que investigaremos. Además, y como lo verdaderamente importante serán las decisiones, podremos activar la visión de Sherlock, que nos resaltará las pistas y objetos importantes que se nos puedan pasar por alto.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La mejora gráfica obtenida gracias a Unreal 3 y sus mejoradas mecánicas de investigación prometen convertirlo en la mejor entrega de la serie.

La historia de Dino Crisis

Una de las franquicias más añoradas de Capcom cumple 15 años y nosotros lo celebramos repasando su historia mientras esperamos a ver si se deciden a retomarla o reiniciarla de una vez...

Capcom es una de la compañías con más franquicias con solera "en activo". *Street Fighter, Megaman* o *Resident Evil* son algunos ejemplos. Pero no todas sus sagas legendarias han tenido continuidad y, de todas ellas, una de las más añoradas por la comunidad PlayStation (con permiso de *Onimusha*) es *Dino Crisis*. Quizá por ello muchas veces se ha rumoreado que Capcom planea nuevas entregas o que considera la posibilidad de "reiniciarla" como ha hecho con *Strider* o *Bionic Commando*. Pero pasan los años y esos rumores nunca acaban de concretarse.

Pues precisamente este 2014 se cumplen 15 años del lanzamiento del primer *Dino Crisis*. Un lanzamiento que estuvo siempre a la sombra de los *Resident Evil*, aunque ambas series tengan sus diferencias. Y es que, con el arrollador éxito de la primera entrega tintineando en los oídos de los directivos de Capcom y con *RE2* a punto de salir del horno, le encargaron a Shinji Mikami que hiciera "algo nuevo pero similar". Una franquicia de nuevo cuño que aprovechara el tirón de los *RE* y de un género, el "survival horror", que empezaba a estar muy de moda por aquella época (con ejemplos de otras compañías como *Silent Hill, Parasite Eve II*...)

Pero Mikami eligió el camino difícil y sorprendió con un survival horror que es mucho más que "*Resident Evil* pero con dinosaurios en vez de zombis". Se rodeó de artistas como Kazunori Tazaki o Yasuyo Kondo formando el germen de lo que sería el mítico Capcom Studio 4 (que más adelante nos dejaría obras maestras como *Resident Evil 4*). Y empezaron a trabajar en un nuevo proyecto que en un primer momento iba a ser exclusivo de PlayStation (aunque terminó saliendo también en Dreamcast y PC) y que no se reveló hasta el Tokyo Game Show de 1999, con el desarrollo del juego ya muy avanzado, ya que se lanzaría pocos meses después.

***Dino Crisis* nos puso en la piel de Regina,** una agente de las fuerzas especiales S.O.R.T. (por no repetir aquello de S.T.A.R.S.) que junto a tres compañeros (uno "desaparece" rápido) llegan a la isla Ibis para investigar qué esta pasando en una base científico-miliar secreta que se encuentra en este alejado lugar. Aunque su arranque tiene incontestables similitudes con *RE*, pronto descubriremos que el desarrollo tiene poco que ver. *Dino Crisis* estaba más centrado en la exploración y en los puzzles, que tenían bastante miga. También presentaba acción, sí, pero con un enfoque muy distinto al de los *RE*, ofreciendo menos munición y unos enemigos mucho más rápidos y listos que los zombis. En su día, Shinji Mikami afirmó que "a diferencia de los zombis, los dinosaurios sí existieron lo que nos otorgaba cierto trasfondo de cara al comportamiento que los enemigos deberían adoptar en el campo de batalla". No sabemos hasta qué punto recurrió a expertos paleontólogos o si simplemente confió en su más claro referente ("Parque Jurásico"), pero lo cierto es que

¿Dino Crisis en Game Boy Color?

El éxito del primer *Dino Crisis* animó a Fluid Studios a intentar "portarlo" a Game Boy Color. A pesar de las limitaciones de la máquina, les estaba quedando bastante "digno", aunque no para Capcom, que terminó rechazando el proyecto.

Tras el éxito de *Resident Evil*, en Capcom querían un "survival horror" de nuevo cuño que aprovechara su tirón. Pero Shinji Mikami fue mucho más lejos.

Personajes.



Regina
Protagonista de los dos primeros *Dino Crisis*, también apareció en el juego de PS2 *Namco X Capcom*.

Gail
Líder del comando especial S.O.R.T. (Secret Operation Raid Team), este rubio tipo duro es el jefe de Regina.

Rick
Es el tercer componente que queda vivo del comando S.O.R.T. al llegar a la isla Ibis. Experto en tecnología.

Dr. Edward Kirk
Dado por muerto al principio de *Dino Crisis*, este científico tiene mucho que ver que con la aparición de los dinos...

Dylan Morton
Un experto militar que comparte protagonismo con Regina en *Dino Crisis 2*. Era personaje controlable.



Sus dos mejores entregas las vimos en PSone. En PS2 disfrutamos de un "spin off" en forma de arcade de pistola y nos quedamos sin ver *Dino Crisis 3*, aunque no nos perdimos gran cosa...

Dino Crisis... ...sin dinos

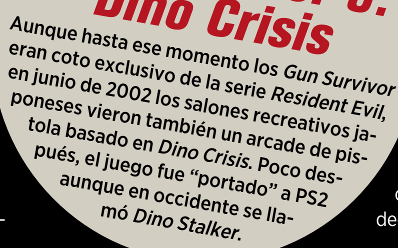
En las carátulas americanas de los *Dino Crisis* apenas hay rastro de dinosaurios. Una decisión extraña dado que casi son los protagonistas de los juegos...

los dinosaurios de *Dino Crisis* gozaron de una IA adelantada a su tiempo, con unas trabajadas animaciones y un gran diseño, a cargo de Yasuyo Kondo (al que también le debemos algunas de las criaturas que nos atormentaron en *RE4*). Y el apartado gráfico también tenía diferencias sustanciales con los *Resident Evil*. Aunque también usaba el "truquito de las puertas" para disimular tiempos de carga, en *Dino Crisis* los escenarios no eran prerrenderizados como en los *RE* sino que eran poligonales y se generaban en tiempo real.

Pero a pesar de todas estas diferencias, *Dino Crisis* no pudo quitarse el sambenito de ser considerado "un *Resident Evil* pero con dinosaurios", lo que no impidió que se convirtiera en uno de los juegos más exitosos de 1999 vendiendo cerca de dos millones y medio de copias sólo en PlayStation. Un éxito al que contribuimos en España, como nos cuenta Eduardo López Asenjo, que por aquel entonces era jefe de producto en Virgin Interactive (la compañía que sacó los *Dino Crisis* de PlayStation en nuestro país:): "Tras el éxito de *Resident Evil* y a pesar de que *Dino Crisis* no era tan sorprendente, las expectativas de venta eran altas. Se contaba con vender entre 100.000 y 150.000 unidades en España. Trajimos 150.000 y agotamos, aunque costó venderlas todas y no hicimos reposiciones a diferencia de lo que pasó con los *RE*.". Y eso que manejaron un presupuesto de más de 21 millones de pesetas para promocionarlo, que fue la primera gran inversión de Virgin en televisión... Eduardo también nos confesó que la ilustración que usamos en la portada de *Dino Crisis 2* del número 23 de Playmanía les salió "bastante cara".

Como suele ocurrir en estos casos, el éxito trajo consigo una secuela. Bueno, en realidad trajo también un intento de adaptar este primer *Dino Crisis* a la consola portátil Game Boy Color a cargo de Fluid Studios, aunque Capcom terminó rechazando el ambicioso proyecto de este estudio británico y finalmente este juego fue cancelado. Lo que sí vimos en el año 2000 fue una secuela, *Dino Crisis 2*, aunque entre sus responsables quedaban pocos del equipo que desarrolló el *Dino Crisis* original. De hecho, Shinji Mikami asumió el papel de productor en esta segunda entrega, cediendo la silla de director a Shu Takumi, que ya había trabajado con Mikami en *Resident Evil 2* y que, años después, se haría famoso por dirigir la famosa serie de "abogados" *Phoenix Wright: Ace Attorney* en las portátiles de Nintendo. Quizás por esa razón esta secuela, aún siendo muy divertida y recomendable, tuvo poco que ver con el original. Aquí los puzzles pasaban a un plano más secundario, y la tensión y la escasez de munición daban paso a un auténtico festival de tiros en el que los dos protagonistas de esta historia, Regina y Dylan, vaciaban cargador tras cargador contra todo tipo de especies prehistóricas: velociraptor, triceratop, tiranosaurio, pteranodon... El diseño de estas criaturas fue menos realista en *Dino Crisis 2*, ya que sus creadores exageraron el tamaño de algunos tipos de dinosaurio (como los acuáticos plesiosaurios o el brutal giganotosaurio) en aras de una mayor espectacularidad en los combates. Dichos enfrentamientos ganaron mucho con la inclusión de más variedad de armas y escenarios algo más abiertos (y esta vez, prerrenderizados), además de la inclusión de secciones de disparo sobre raíles. *Dino Crisis 2* era menos "survival horror" que el primero, pero su fórmula también gustó, a pesar de que "sólo" logró vender la mitad que el original (cerca de 1.200.000 de unidades en total).

Quizás las mencionadas secciones sobre raíles fueran el detonante de *Dino Stalker*, un arcade de disparos en primera persona que abrazaba la filosofía *Gun Survivor* que, hasta ese momento, era coto exclusivo de *Resident Evil*. Como juego de pistola no estaba nada mal, aunque no terminaba de aprovechar la potencia de PS2. Lo que todos esperábamos era una tercera entrega, que llegaría un año más tarde, en 2003. Pero *Dino Crisis 3* terminó siendo un título exclusivo de la primera Xbox, aunque llegaron a contemplar una versión para PS2 en los primeros compases de su desarrollo. Por fortuna no nos perdimos nada, ya que *Dino Crisis 3* fue un auténtico desastre, con una gestión de la cámara lamentable y un control nefasto que lo hacían prácticamente injugable. Con *Dino Crisis 3*, los dinosaurios de Capcom se extinguieron también... Hasta que en la compañía de Osaka se decidan, por fin, a resucitarlos.



Gun Survivor 3: Dino Crisis

Aunque hasta ese momento los *Gun Survivor* eran coto exclusivo de la serie *Resident Evil*, en junio de 2002 los salones recreativos japoneses vieron también un arcade de pistola basado en *Dino Crisis*. Poco después, el juego fue "portado" a PS2 aunque en occidente se llamó *Dino Stalker*.

...y dinosaurios

Tiranosaurio
El rey de los dinosaurios no falta en ningún *Dino Crisis*. En el primero de todos es una amenaza constante.

Pteranodon
En los *DC* nos atacaban por tierra, mar y aire... Y esto último se lo debemos sobre todo a los pteranodones.

Velociraptor
Otro clásico que no podía faltar. Con su velocidad y su inteligencia, hizo que añoráramos a los torpes zombis

Mosasaurio
En estos juegos no estábamos tranquilos ni debajo del agua, ya que allí éramos presa de los mosasaurios.

Giganotosaurio
¿Lo pasaste mal con el tiranosaurio en el primer *DC*? Pues en *DC2* el giganotosaurio se merienda uno...

Cronología de la saga

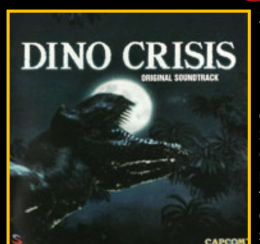
Los dinosaurios dominaron nuestro planeta durante millones de años, pero éstos de Capcom apenas nos dejaron cuatro entregas de la serie *Dino Crisis* antes de extinguirse también.



1 DE JULIO DE 1999

DINO CRISIS SE ESTRENA EN JAPÓN

En verano de 1999 aparecía en las tiendas japonesas un nuevo "survival horror de los creadores de *Resident Evil*", lo que hizo que el primer *Dino Crisis* fuera un todo un éxito de ventas desde el primer día.



21 DE AGOSTO

BANDA SONORA DINO CRISIS

Poco después del estreno del juego y a través de Suleputer, su sello habitual, Capcom editaba la BSO del primer *Dino Crisis* con 66 temas (más de una hora de duración) y una carátula sacada de la intro del juego.

31 DE AGOSTO 1999

DINO CRISIS SALE EN ESTADOS UNIDOS

Un par de meses después de su estreno japonés, *Dino Crisis* llega a Estados Unidos con algunos cambios como algunas escenas censuradas y la extraña decisión de "ocultar" a los dinosaurios en las carátulas.

29 DE OCTUBRE 1999

DINO CRISIS LLEGA A EUROPA

A Europa llegó con retraso, pero aquí también funcionó muy bien. Con las ventas europeas casi llegó a alcanzar los 2,5 millones de copias vendidas, siendo el 13º juego más vendido en la historia de Capcom.



24 DE NOVIEMBRE DE 2000

DINO CRISIS 2

Tras el éxito del primer *Dino Crisis*, sólo un año después nos llegaba la secuela, más espectacular gráficamente y apostando más por la acción directa que por los puzzles y la tensión del original. Vendió 1,2 millones de copias en total, que no es "moco de pteranodon".



20 DE SEPTIEMBRE DE 2000

BANDA SONORA DINO CRISIS 2

Lanzada únicamente en territorio japonés y también bajo el sello Suleputer, Capcom puso a la venta en septiembre la BSO de *Dino Crisis 2*, a cargo esta vez de Sayaka Fujita y Makoto Tomozawa. La portada es puro amor.

CANCELADO

DINO CRISIS PARA GAME BOY COLOR

Los británicos de Fluid Studios acometieron la titánica labor de intentar trasladar el primer *Dino Crisis* a Game Boy Color, con resultado más que dignos. Pese a contar con el apoyo de Virgin, Capcom no lo aprobó y acabó siendo cancelado.



2000-2001

DINO CRISIS COMIC

Aprovechando el tirón de los juegos, una editorial de Hong Kong llamada Cyber Zone Limited lanzó un total de 6 manhuas producidos por Tony Wong, que pocos años más tarde, en 2003, se encargaría de dibujar la versión china de Batman. Su guión no es el mismo que el de los juegos.

2002

GUN SURVIVOR 3: DINO CRISIS ARCADE

En el año 2002 llegó a los salones recreativos japoneses la tercera entrega de la serie de juegos de pistola *Gun Survivor*, que por primera vez estaba dedicada a *Dino Crisis*. En él encarnamos al teniente Mike, que no sólo está perdido en el espacio-tiempo sino que debe sobrevivir ante los dinos.

JUNIO 2002

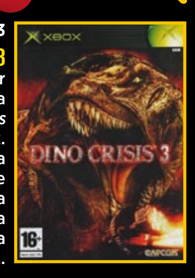
GUN SURVIVOR 3: DINO CRISIS

Poco después llegaría un "port" para PS2 del arcade *Gun Survivor 3* que en las tiendas japonesas llegó en un bonito pack con la GunCon 2 (la famosa pistola de Namco) que era de lo mejorcito que había en el mercado por aquel entonces. Aunque también permitía jugar sin pistola.

20 DE SEPTIEMBRE 2002

DINO STALKER

Meses después llegaba a occidente *Dino Stalker* (así se llamó *Gun Survivor 3* fuera de Japón), conservando todas sus características, su modo para dos jugadores y con selector de 60 hz. No fue el mejor juego de pistola, pero no estaba mal.



7-NOVIEMBRE DE 2003

DINO CRISIS 3

Aunque en un primer momento también iba a salir en PS2, *Dino Crisis 3* fue exclusivo de Xbox. Lucía una futurista ambientación (se desarrollaba en una nave espacial) y la mala gestión de la cámara casi lo hacía injugable...

1 DE JULIO DE 2004

DINO CRISIS 5TH ANNIVERSARY

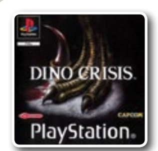
Para celebrar el quinto aniversario de *Dino Crisis*, Capcom lanzó esta edición especial que reunía los dos primeros juegos de PSone y un DVD con las CG. No salió de Japón y hoy es una pieza de coleccionista.



2007

DINO CRISIS: DUNGEON IN CHAOS

El último título que salió bajo el "paraguas *Dino Crisis*" es *Dungeon in Chaos*, un simplón juego para móviles en el que nos enfrentamos contra los dinosaurios bajo una perspectiva subjetiva.



Género:
SURVIVAL HORROR
Desarrollador:
CAPCOM
Editor:
VIRGIN INTERACTIVE









JUGADORES **1** · INSTALACIÓN **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**





SOBREVIVIENDO ENTRE **DINOSAURIOS**

Dino Crisis

Aunque siempre estuvo a la sombra de los *Resident Evil,* el primer *Dino Crisis* fue uno de los mejores "survival horror" de PSone.

No os vamos a engañar: nosotros también empezamos *Dino Crisis* pensando que era "un *Resident Evil*, pero con dinosaurios". Aspectos como su CG inicial (con ese comando de élite llegando a un terreno desconocido y con ese recibimiento -no con perros pero sí con un T-Rex que se merienda a uno de nuestros compañeros-), el "automovilístico" control de Regina o los inteligentes ángulos de cámara invitaban a pensar que estábamos ante un "clon" de *Resident Evil*. Pero esa sensación se desvanece en cuanto aparece el primer velociraptor atacándonos a toda velocidad. Tras este primer encuentro, que nos dejó maltrechos, comprendimos que en *Dino Crisis* íbamos a sudar más que en los *RE,* con enemigos más rápidos y listos, munición aún más escasa y unos puzzles que requieren observación, habilidad y perspicacia, y que van mucho más allá de encontrar un emblema de nombre extraño y colocarlo en su lugar correspondiente. Y aunque no es un juego especialmente largo si no te quedas atascado, es muy rejugable ya que en cierto momento de la aventura tenemos que tomar una decisión tras la que el desarrollo se bifurca. Y tiene tres finales, además de algunos modos y curiosidades (como trajes) a modo de extra que invitan a volver a jugar.

Si recuperamos *Dino Crisis* hoy en día, nos encontramos con un juego que todavía se deja jugar, aunque tengas que pelearte con su tosco sistema de control y de apuntado casi tanto como contra los propios dinosaurios. Y gráficamente pues ya sabéis: es un juego de PSone. Pero en general los puzzles siguen estando vigentes y el desarrollo enganchará sin muchos problemas a todo aquellos que quieran recordarlo o que se animen a descubrir uno de los mejores "survival horror" de PSone.

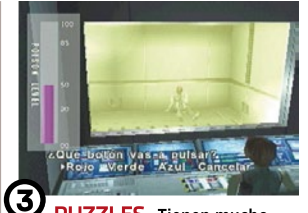
» UN **SURVIVAL HORROR** NO TAN PARECIDO A *RESIDENT EVIL*...



1 **ESCENARIOS.** A diferencia de los *RE*, aquí los escenarios se generaban en tiempo real.



2 **ENEMIGOS.** Los dinosaurios son mucho más rápidos y listos que los zombis. Y hay pocas balas.



3 **PUZZLES.** Tienen mucho más peso en el desarrollo que en los *RE* y bastante más miga.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Mercedes López, Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita

axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Publicación controlada por OJD

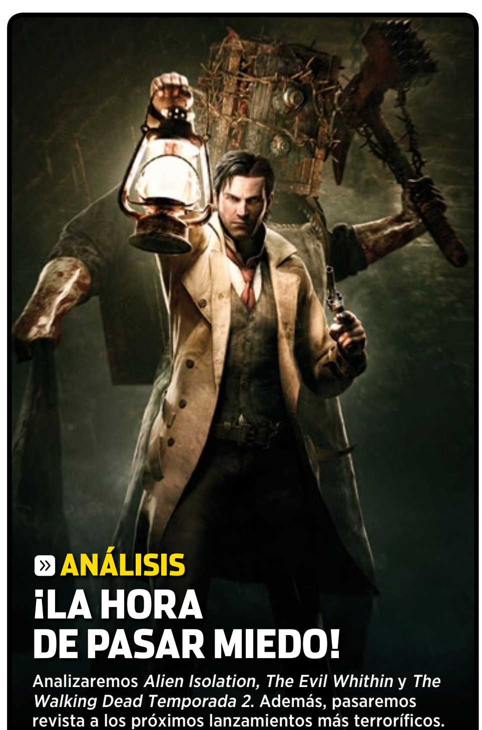


Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE OCTUBRE

» ANÁLISIS
DriveClub

El juego que promete revolucionar el concepto de los arcades de velocidad está a punto de aterrizar en nuestras PS4 y el mes que viene os contaremos con todo detalle hasta qué punto cumple lo que promete.



» ANÁLISIS
¡LA HORA DE PASAR MIEDO!

Analizaremos *Alien Isolation, The Evil Whithin* y *The Walking Dead Temporada 2.* Además, pasaremos revista a los próximos lanzamientos más terroríficos.



» GUÍA
DESTINY

Os contaremos todos los secretos, claves y estrategias del shooter más espectacular de los últimos tiempos.

» REPORTAJE
EDICIONES ESPECIALES

Si eres de los que coleccionan, te interesará conocer todas las ediciones especiales que nos llegarán en los próximos mese.



Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

El shooter más hilarante de la generación se reinventa con una expedición a la luna

Borderlands ha sido una de las sagas más aclamadas de los últimos años, y no ha querido perderse el empellón final de PS3 y Xbox 360. Su nueva entrega, *The Pre-Sequel*, que llegará el 17 de octubre (también en PC), servirá como nexo de unión entre los hechos de la primera parte y los de la segunda. De su desarrollo se han ocupado Gearbox, responsables de los anteriores, y 2K Australia, un reputado estudio que ha colaborado en los tres títulos de la aclamada saga *Bioshock*.

El juego combinará mecánicas de shooter, rol y sandbox, en una espectacular campaña con cooperativo para hasta cuatro jugadores. Los disparos en primera persona serán el punto de partida general, pero habrá cuatro personajes diferentes, cada uno de ellos con tres árboles de evolución, que permitirán diversificar sus habilidades a medida que se suba de nivel a base de puntos de experiencia. A eso se sumará la presencia de un enorme mundo abierto que podremos explorar libremente para completar todo tipo de misiones secundarias. La gran novedad es que ese mundo no será Pandora, sino su luna, Elpis, cuya gravedad reducida condicionará los tiroteos hasta límites insospechados.

El apartado estético, marcado por la técnica del "cel shading", será otra seña de identidad de un título que rezumará humor y diversión por todos sus poros. ¡Ha llegado la hora de conquistar la luna!

UNA AVENTURA A LA ALTURA DE LA LUNA

Una saga en continua evolución

Desde que la primera entrega de *Borderlands* viera la luz en 2009, la saga de 2K ha experimentado un enorme crecimiento en todos los aspectos: número de personajes seleccionables, variedad de habilidades y armas, cantidad de misiones, dureza de los jefes finales, variabilidad de los entornos... Tras el éxito de *Borderlands 2*, el juego más vendido en la historia de 2K, *The Pre-Sequel* incluirá infinidad de novedades que lo diferenciarán sobremanera de sus predecesores. 2K Australia se ha tomado muy en serio el cometido de darle aires renovados a la fórmula.

ESCENARIOS Tras visitar los ecosistemas terrestres en las dos primeras entregas, esta vez viajaremos a una luna llena de montañas, cráteres, instalaciones científicas, estaciones espaciales...

HABILIDADES Y ARMAS Harán su debut las armas con proyectiles de hielo y las de ráfagas láser, así como algunos vehículos nuevos. Los poderes de los cuatro protagonistas serán inéditos.

ENEMIGOS Humanos, robots y criaturas volverán a ponernos las cosas difíciles, en especial los alocados jefes finales. Las escafandras de oxígeno darán una dimensión más estratégica al combate.

Cooperativo para 4 jugadores

El multijugador será una de las mayores fortalezas del título. Podremos juntarnos online con tres amigos, con la opción de entrar y salir de la partida en todo momento. Además, habrá cooperativo local a pantalla partida, para dos usuarios.

Gravedad 0

La gran novedad jugable será la menor fuerza gravitatoria de Elpis, que repercutirá en múltiples apartados. Los personajes dispondrán de un "jet pack" para impulsarse por el aire, de modo que, cuando estén en el punto álgido, podrán lanzarse en picado hacia el suelo para provocar una onda expansiva. Las escafandras serán muy relevantes, pues habrá que gestionar los niveles de oxígeno y, si se rompe la de los enemigos, éstos saldrán despedidos. Además, será posible congelar a los enemigos y hacerlos añicos.

Jack el Guapo

El carismático villano de *Borderlands 2* será uno de los personajes clave en *The Pre-Sequel*, pues se mostrará su ascenso al poder, al mando de la Corporación Hyperion. Los cuatro protagonistas se unirán a su causa por diferentes motivos, como desesperación, dinero o mera diversión, de modo que el bueno de Jack el Guapo ejercerá como su jefe y les hablará por la radio.

El nuevo mundo de Elpis

El juego se desarrollará en un escenario inédito hasta ahora en la saga: Elpis, la luna del planeta Pandora. Las entregas anteriores se ambientaban en la superficie del propio planeta, ya muy explorado, así que se ha apostado por trasladar toda la acción a su satélite, marcado por una gravedad muy inferior.

LOS NUEVOS CAZARRECOMPENSAS

CLAPTRAP como "FRAGTRAP"

Este desquiciado robot hará, por fin, su debut jugable en la saga tras haber sido uno de los principales actores secundarios en los *Borderlands* anteriores. Sus habilidades irán a juego con su estrambótica personalidad, de modo que, además de abrumar dialécticamente a sus compañeros, será capaz de convertirse, aleatoriamente, en una máquina de destrucción.

ARMAS PREFERIDAS: Ametralladoras, armas láser y un arcoiris de felicidad.

HABILIDADES ESPECIALES:
- **BUSCADORDELACAMARA.EXE:** Dependiendo de diversos factores, puede convertirse en una bomba andante, un barco pirata con cien cañones por banda...
- **CHOCA ESOS CINCO:** Invita a chocar las manos a sus compañeros para aumentar sus propias capacidades y las de los demás, como el daño, la precisión o la salud.

NISHA como "LA JUSTICIERA"

La "futura" sheriff de Lynchwood se presentó en *Borderlands 2* y tiene su propia idea de la justicia. Contará con un látigo para el cuerpo a cuerpo, pero su especialidad serán los duelos cara a cara, como buena pistolera. Cuando active su habilidad mejorará sus parámetros y apuntará automáticamente a los enemigos.

ARMAS PREFERIDAS: Los látigos y los revólveres, para empuñarlos a dos manos.

HABILIDADES ESPECIALES:
- **TAMBOR AVIVADO:** Si se sigue el árbol de habilidad adecuado, al usar pistola obtiene una copia de ella y las puede empuñar ambas a dos manos, sin límite de tiempo.
- **MUJER-RIFLE:** Todas las balas que aciertan en un blanco rebotan hacia otros rivales y, al final, se produce una explosión.

ATHENA como "LA GLADIADORA"

Tras darse a conocer en *La armería secreta del General Knoxx*, uno de los contenidos descargables del primer *Borderlands*, esta vieja conocida se pasará al bando de los protagonistas. Su principal habilidad especial será el uso de un escudo cinético que recuerda al de cierto superhéroe y que permitirá absorber los ataques que lancen los enemigos y, a continuación, arrojarlo contra ellos, hasta el punto de causar una potente explosión a su alrededor.

ARMAS PREFERIDAS: Escopetas, rifles de asalto y, sobre todo, el escudo de su brazo izquierdo.

HABILIDADES ESPECIALES:
- **CADENAS DE HADES:** Con el escudo cinético, realiza un golpe que electrocuta a los enemigos.
- **IRA DE LA DIOSA:** Tras lanzar el escudo, éste puede rebotar en cuatro enemigos, hasta que se desvanece la potencia del lanzamiento.

WILHELM como "EL FORZADOR"

Este ingeniero era uno de los jefes finales más duros de *Borderlands 2*, con la peculiaridad de que, allí, ya no era humano, sino un robot sin emociones. Como personaje jugable, dispondrá de dos drones de combate, llamados Wolf y Saint. El primero se centrará en atacar y el segundo, en protegerle.

ARMAS PREFERIDAS: Los lanzacohetes y los drones de combate, que son casi como sus hijos.

HABILIDADES ESPECIALES:
- **ATAQUE OMEGA:** Periódicamente, el dron llamado Wolf dispara misiles contra los enemigos.
- **CAÑÓN VENGATIVO:** Si se queda sin escudo defensivo, se activa un cañón en el hombro que dispara ráfagas de láser incendiarias.

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!



